
¡100% PC!
REVISTA PROFESIONAL INDEPENDIENTE DE JUEGOS PARA PC
PC TOP PLAYER
AÑO IV ● Nº 34
100% JUEGOS ● 100% ACCIÓN ● 100% DIVERSIÓN
595 ptas. IVA INC.
ESTE MES:
• SHANGHAI DINASTY
• FLYING CORPS GOLD
• HUNDIR LA FLOTA
• NBA ACTION '98
• CART PR. RACING
• FORMULA 1 '97
• CHAOS ISLAND
• MAGESLAYER
• DEADLOCK II
• BATTLEZONE
• LAST BRONX
• SKI RACING
• CLAW
• RISK
• FL. UNLIMITED II
• SEGA TOURING CAR
• ADDICTION PINBALL
• MAXIMUM FORCE
• LEGACY OF TIME
• BALLS OF STEEL
• PESADILLA TURCA
• ST. OF SIM CITY
REDLINE RACER
FIGHTING FORCE
WH: DARK OMEN
UBIK
TOWER
WING COMMANDER
PROPHECY
BATALLAS HIPERESPACIALES
TODAS LAS NOVEDADES DE MGM INTERACTIVO Y MICROSOFT
00034
8 413042 303039

PC-PLAYER

AÑO IV - NÚMERO 34

Director-Editor
Antonio M. Ferrer Abelló
aferrer@towercom.es
Director Adjunto
Antonio Greppi Murcia
agreppi@towercom.es
Edición
Rafael Mª Claudín Di Fidio

Colaboradores
Antonio J. Novillo, Ángel L. Mozún, Alfredo Vegas, Javier Rodríguez, David Gozalo, Fernando de la Villa, Víctor Sánchez, Pedro López, Luis Martínez

Maquetación
Susana Llano García
Tratamiento de imagen
María Arce Giménez

Publicidad
Érika de la Riva (Madrid)
(91) 661 42 11
eriva@towercom.es
Pepín Gallardo (Barcelona)
970 47 44 35
pgallard@towercom.es

Jefe Servicio Técnico
Oscar Rodríguez
oscarrf@towercom.es
Atención Técnica
Javier Amado / Oscar Casado
atecnica@towercom.es

Suscripciones y Nos. atrasados
Isabel Bojo
Tel. (91) 661 42 11 Fax: (91) 661 43 86
suscrip@towercom.es

PC TOP PLAYER es una publicación de **TOWER COMMUNICATIONS**

Director General
Antonio M. Ferrer Abelló
Director Financiero
Francisco García Díaz de Liaño
Director de Producción
Carlos Peropadre
Directora Comercial
Carmina Ferrer

Redacción, Publicidad y Administración
C/ Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)
Telf.: 6614211 / Fax: 6614386
Filmación
Megatipo
Impresión
Pantone
Distribución
SGEL
Distribución en Argentina
Capital: Huesca y Sanabria
Interior: D.G.P.

Depósito legal: TO-1128-1995
ISSN: 1135-3759
Printed in Spain



Y EL MUNDO SIGUE

Cuando nos acercamos vertiginosamente al cambio de milenio y el mundo parece que está a punto de acabarse; cuando corren aires de cataclismo que nos recuerdan la caída de los grandes imperios; cuando la naturaleza empieza a sacudirnos, en una venganza honesta, con sus arrebatos de fuerza irrevocable como El Niño, con sus sorprendentes y bruscos cambios, con su medida lógica del desastre; cuando parece que todo va mal, que las cosas ya nunca se van a arreglar y para siempre tendremos que ponernos la ropa del revés; cuando la vida es así, ¿a qué nos agarrarnos?; ¿cuál es nuestra tabla de salvación? La desarmante sencillez de lo cotidiano, la belleza de las cosas pequeñas, los placeres que se esconden entre los trabajos y los días. Y algunos de éstos son, sin duda, la tierna presencia de las clásicas videoaventuras, la salvaje atracción de los arcades, la calculada mecánica de la estrategia. Así es que, durante un momento al menos, dejemos que el mundo siga avanzando con su inexorable inercia para introducirnos en el remanso de paz... del software de entretenimiento.

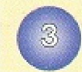
Pues bien, en portada te ofrecemos esta vez un capítulo más de una de las mejores sagas que se encuentran ambientadas en el espacio. Se trata de la octava entrega de Wing Commander, si contamos los dos Privateer y el Armada... Es una videoaventura excelente que, a pesar de los magníficos programas que hemos podido disfrutar este mes, se ha impuesto como Megagame. Los recomendados también son, sin embargo, títulos de lujo: Redline Racer, Fighting Force, Ubik y Dark Omen.

Los empedernidos "jugones" de nuestra redacción siguen trabajando duro. Un solo A Fondo te podemos ofrecer en esta ocasión, pero de considerable envergadura. Nada más y nada menos que todos los secretos de Blade Runner. Muchas más sorpresas se esconden dentro de nuestra revista, pero te dejamos que las descubras por ti mismo. El mes que viene nos volveremos a ver. ¡Hasta entonces!

La ficha técnica de PC-PLAYER contiene todos los datos que necesitas saber sobre cada uno de los juegos que te presentamos. La encontrarás en todos los comentarios de nuestra revista.

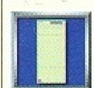

Nombre del juego y número de disquetes o de CD-ROMs que ocupa.

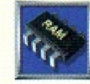

La compañía, el distribuidor, el número de jugadores que admite y el precio.


Valoraciones acerca de los gráficos (G), del sonido (S) y de la diversión (D).


La nota global, realizada sobre cien, que otorgamos al programa comentado.


Frase que destaca la parte más importante del juego y resume su espíritu.

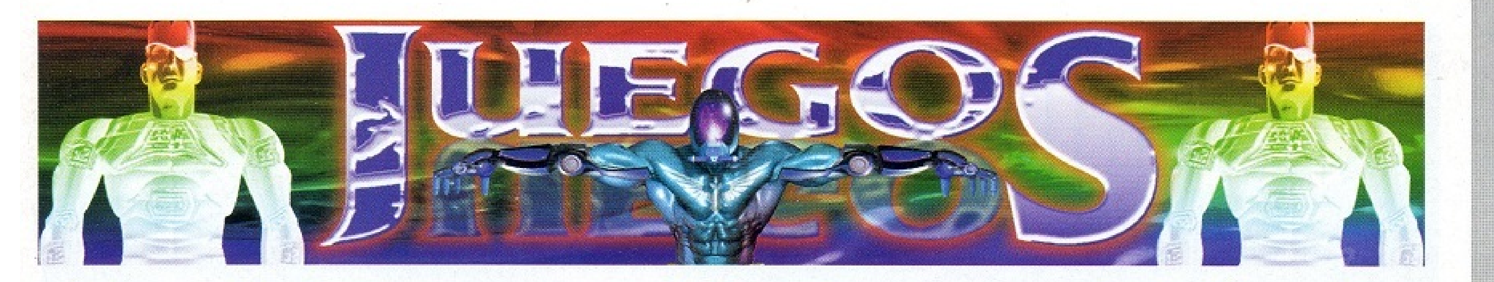

Tipo de procesador y velocidad mínima requerida en megaherzios.

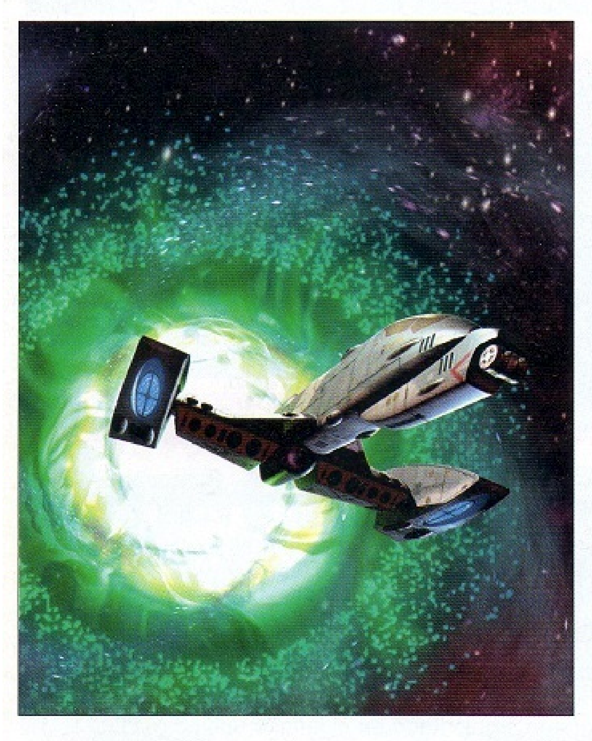

Memoria RAM mínima requerida por el juego para su funcionamiento.


Tipo de tarjeta gráfica soportada por el juego comentado (VGA o SVGA).


Tamaño mínimo de disco duro requerido para la instalación en el ordenador.







Esta profecía, el último capítulo de la interminable serie Wing Commander, es un programa de gran altura lo mires por donde lo mires. Estamos seguros que esta entrega de la conocida saga no defraudará a ninguno de sus incondicionales.

ÍNDICE

ESTE MES...



Como todos los meses, esta vez nuestro CD-ROM está cargado con las mejores demos que puedes encontrar. Debemos destacar la de Wing Commander Prophecy, que es el programa de la portada por sus innúmeros méritos.

El genial juego que traen hasta nosotros las compañías Origin y Electronic Arts es el adalid lúdico de este mes en PC Player, y nuestra demo principal a él se encuentra dedicada. No debemos destacaros nada en este número en lo que se refiere al entorno gráfico del CD-ROM. Simplemente queremos recordarte que si por algún motivo no puedes acceder a alguno de los ejecutables que tienes a tu disposición, tienes que cerrar el lanzador de demos y volver a ejecutarlo. Normalmente este problema se debe a que ciertas demos dejan información residente dentro de la memoria. Esperemos que el CD-ROM de vuestra revista favorita siga siendo de vuestro agrado.





Si quieres saber desde dónde es ejecutable una demo, y sobre todo si es o no jugable, mira la leyenda que indica el significado de los iconos que acompañan a todos los comentarios indicando la acción que debes seguir en cada caso.



WING COMMANDER PROPHECY

En la demo del mes podrás acceder a dos diferentes apartados: una demo jugable y un vídeo de presentación de este programa ambientado en el infinito universo. El segundo no requiere explicación ninguna, pero la demo debe ser instalada dentro del disco duro. Debes tener en cuenta que este juego requiere bastante equipo, por lo que se hace recomendable el uso de una tarjeta aceleradora 3D. Si la demo te dice que tus *drivers* 3Dfx se encuentran anticuados, hay unos nuevos dentro del directorio UTIL/3DFX del CD.







LEYENDA



Demo jugable desde el CD-ROM



Demo no jugable, visible desde el CD-ROM



Demo jugable que necesita disco duro.



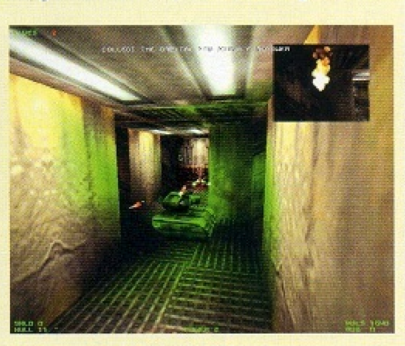
Demo no jugable, visible desde el disco duro



FORSAKEN

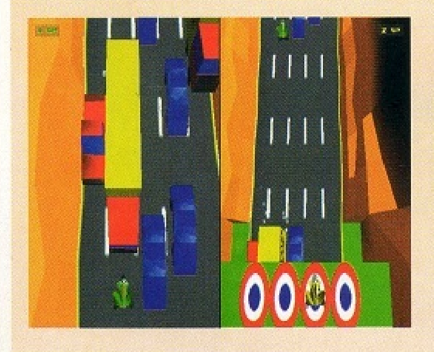
Este programa es una interesante mezcla entre los conocidos *Turok* y *Descent*. Ante los chicos de la compañía Acclaim se está abriendo un futuro muy prometedor con el presente título, ya que su calidad es increíble. Gracias a este vídeo en castellano podrás disfrutar de algunas de sus secuencias principales, así como conocer la intrigante historia que rodea al programa. Los amantes de los juegos del género se lo pasarán en grande.





FROGGER 3D

La demo del programa *Frogger 3D*, de Hasbro, requiere ser instalada en disco duro. El lanzador de demos se encarga de todo, dirigiéndote después al ejecutable de la misma. Se recomienda una tarjeta 3D para aprovechar completamente este juego, ya que admite todo tipo de aceleradoras.







UBIK

La demo del excelente título **Ubik**, de la compañía francesa Cryo, consiste en un vídeo de gran calidad que posee diferentes secuencias del juego. También te ofrecemos una demo jugable del mismo, a cuyo instalador te conduce nuestro lanzador de demos. Se trata de una mezcla muy conseguida entre aventura, arcade y estrategia. El disfrute está asegurado para los amantes del escritor de ciencia-ficción Philip K. Dick.



SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Hemos procurado hacer el CD lo más sencillo posible para que no te surja ningún tipo de problema. Si, aun así, necesitas la ayuda del servicio técnico, dirígete a los teléfonos situados más abajo. Debido al elevado número de personas que adquieren la revista, te rogamos sigas muy atentamente los pasos que te indicamos antes de llamar a nuestro Servicio Técnico. Para que podamos prestarte la ayuda necesaria, cuando llames asegúrate de que tienes el ordenador delante, así como la demo que te falla y el número de la revista.

Servicio Técnico de PC Player
El horario de atención es de
Lunes a Jueves: 15:00 a 18:00
Viernes: 12:00 a 15:00
Teléfono: (91) 6614211
Fax: (91) 6614386

POSIBLES FALLOS Y SUS CAUSAS

PROBLEMAS DEL CD

Cuando, al introducir el CD, aparecen mensajes del tipo: "Anular, Repetir, Descartar" o similar. Si estás en MS-DOS, asegúrate de que el *driver* de tu CD-ROM y el fichero MSCDEX estén bien instalados en el CONFIG.SYS y AUTOEXEC.BAT. En Windows 95 intenta releer el CD. Puede que, por problemas de transporte y manipulación, el disco esté dañado. En ese caso, envíanoslo directamente a:

TOWER COMMUNICATIONS
(a la atención de Óscar Casado)
C/Aragoneses, 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Otro CD será remitido por correo a tu domicilio sin coste alguno para ti.

CONSEJOS PARA WINDOWS 95

- Cuando ejecutes nuestro CD, procura salir de todas las aplicaciones que tengas abiertas para liberar el máximo de memoria posible.
- La mayor parte de los programas para Windows 95 necesitan las librerías DirectX para funcionar. Si no las tienes todavía instaladas, en el directorio UTIL\DXSETUP del CD encontrarás la última versión junto a otras utilidades varias.
- Si tras cargar varias demos, el lanzador no responde, sal del él y ejecútalo de nuevo. Ciertas demos dejan información residente que no permite ejecutar otras.

CONSEJOS PARA MS-DOS

- Si la demo te da un mensaje de memoria insuficiente, configura adecuadamente tu CONFIG.SYS o tu AUTOEXEC.BAT, o utiliza un programa tipo QEMM o MEMMAKER.

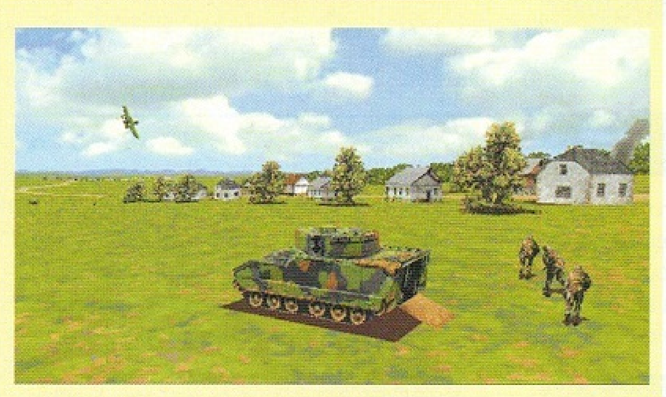
CONTENIDO CD-ROM



M-1 TANK PLATOON II

Dos vídeos se encuentran dentro del CD-ROM de este mes sobre este programa. Podrás ver, por una parte, una vistosa secuencia introductoria de lo que será el juego final, mientras que, por otra, se te ofrecen diferentes pantallas del programa, siempre en su versión final.







DEADLOCK II

La demo de la segunda entrega de la saga *Deadlock* te permite ver algunas de sus muchas misiones. Requiere ser instalada dentro de tu disco duro, por lo que nuestro lanzador te llevará hasta el ejecutable que se encargará de ello. Además, hemos incluido también dos excelentes vídeos en los que hay varias secuencias del juego.

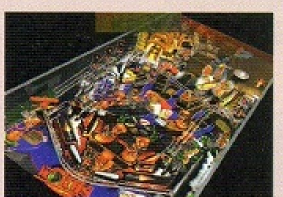






ADDICTION PINBALL

La demo del programa **Addiction Pinball** requiere ser instalada dentro del disco duro para que su funcionamiento sea correcto. Te permite jugar durante un tiempo limitado en uno de sus tableros, lo cual te servirá para hacerte una idea aproximada de lo que realmente te ofrece la versión final de este *pinball*.







CART PRECISION RACING

El último juego de Microsoft es un simulador automovilístico basado en la fórmula Indycar, que tiene mucho tirón en los Estados Unidos. El lanzador de nuestro CD te conducirá hasta el programa instalador de la demo. Te recomendamos que disfrutes de ella con una tarjeta aceleradora 3D, ya que la calidad que se gana con ella es considerable. De todos modos, esto no es estrictamente necesario, así que no debes asustarte.

Si el poder no te da miedo...

...Atrévete con Voodoo²,

la tarjeta aceleradora gráfica más potente del mercado. Con sus tres procesadores ejecutándose simultáneamente, la 3D Blaster Voodoo² proporciona un ratio de relleno tan impresionante, que deja atrás a todas las demás tarjetas similares. Por rendimiento y calidad de imagen es la solución ideal para juegos en 3D, ¡la tarjeta más rápida del planeta! ...Y si una sola tarjeta Voodoo² no es suficiente, puedes instalar dos y ¡doblar el rendimiento! 3D Blaster Voodoo² es la única tarjeta aceleradora para juegos en 3D lo suficientemente buena para llevar el nombre oficial 3Dfx™ Interactive Voodoo².

Características y especificaciones

- Hasta 12MB de memoria ultra rápida para el máximo rendimiento
- Capaz de proporcionar hasta 180.000.000 de texels por segundo
- Ratio de rendering tres veces más rápido que la 3Dfx™ Voodoo Graphics
- Soporta los mejores juegos con aceleración de la industria

Busca la tarjeta en tu tienda de informática habitual o llama al teléfono:

91 662 51 16



Los mejores complementos para tu PC



Visita nuestro Web Site: www.cle.creaf.com

Mayoristas autorizados: Ingram Micro, Sintronic, UMD, Actebis, Compumarket, Computer 2000.

Para recibir más información rellanar y enviar este cupón a: **Creative Labs España. Apartado de Correos 7.031 - 08080 Barcelona**

Nombre.................... Apellidos....................

Dirección....................

Código Postal.................... Población....................

PCPLAY000

CONTENIDO CD-ROM



RISING LANDS

El nuevo clónico del irrepetible *Command & Conquer*, de Westwood Studios, esta vez una mezcla de *Warcraft*, de los franceses de Microids, promete bastante. Compruébalo con la secuencia de introducción que te ofrecemos dentro de este vídeo. El mes que viene tendrás más información acerca de este juego.



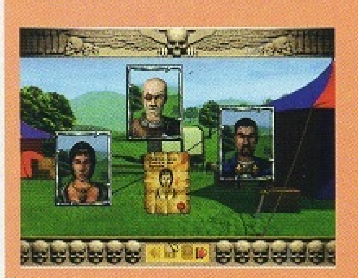


WARHAMMER: DARK OMEN

Los aficionados a los juegos medievales, y en especial a la saga Warhammer, quedarán encantados con este producto de la compañía Electronic Arts. Se trata de una demo jugable que requiere ser instalada dentro de tu disco duro. Hemos detectado que la demo no es capaz de arrancar con algunas tarjetas gráficas, ya que "llama" a "renderización" 3D. Si tienes una tarjeta 3Dfx o similar no te dará ningún problema; si no es así, entonces puede que no funcione dentro de tu equipo.











BATTLEZONE

Este programa de la compañía Activision nos invita a participar en futuras y cruentas batallas intergalácticas. Se trata de una excelente demo, jugable desde disco duro. El lanzador de nuestro CD-ROM te conduce directamente al instalador de la misma. Se hace recomendable el uso de aceleración 3D.

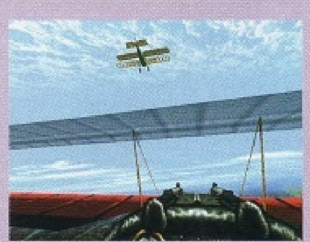






FLYING CORPS GOLD

La demo de Flying Corps es jugable desde el interior del CD-ROM. Se trata del gran clásico de Rowan y Empire, remozado para su uso con tarjetas 3D. En las opciones podrás seleccionar el *driver* gráfico que quieras utilizar. La demo no te deja acceder a todas las opciones.





STARCRAFT™

ESTRATEGIA SIN LÍMITES EN TIEMPO REAL

TRES RAZAS







UN UNIVERSO







SIN LIMITE DE
ACCION

COMBATE ESPACIAL, ASALTO PLANETARIO, INCURSIONES SECRETAS... SI TE QUEDAS CORTO, USA EL INCREÍBLE **EDITOR DE CAMPAÑAS** INCORPORADO.

SIN LIMITE DE
JUEGO

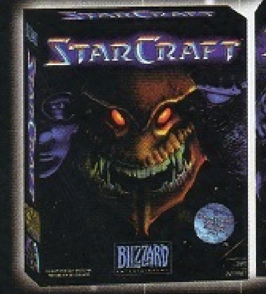
SI SE TE ACABAN LAS **40 MISIONES**, NO TIENES MÁS IDEAS PARA EL **EDITOR** Y TUS AMIGOS ESTÁN CANSADOS DE QUE LOS MACHAQUES, ES EL MOMENTO DE LA **COMPETICIÓN VÍA INTERNET** GRACIAS AL **BATTLE.NET**

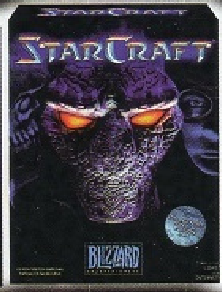
DISPONIBLE YA DISPONIBLE

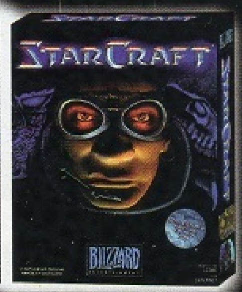
SIN LIMITE DE
UNIDADES

MURCIÉLAGOS DE FUEGO, CAZAS ESPECTRO INVISIBLES, ESCUADRONES ALPHA, PUERTOS ESTELARES Y ASÍ HASTA **MÁS DE 50 UNIDADES DIFERENTES.**

CON LA EDICIÓN LIMITADA PARA COLECCIONISTAS







ELIGE LA CAJA QUE REPRESENTE A TUS HÉROES



POR LOS CREADORES DE



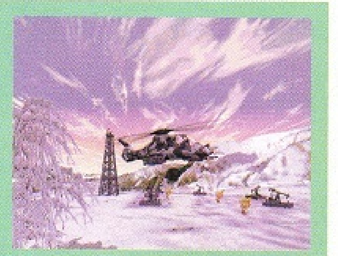


ASGHAN

Los programadores franceses del sello Silmarils han realizado para la compañía Grolier un excelente título. Se trata de una mezcla de aventura y arcade que hará las delicias de los amantes de los buenos programas. Debes asumir el papel de un príncipe guerrero que tiene que recuperar su reino, caído en malas manos. Un argumento habitual para un juego que se sale de la norma.



COMANCHE GOLD



Novalogic, compañía con una larga y reconocida experiencia en la realización de simuladores de vuelo de todo tipo, ha decido sacar al mercado una edición dorada de la última versión de su simulador del vuelo de un helicóptero. La tercera parte de su conocido simulador ve alargada su vida de este modo.

Las mejoras se centran en el apartado de los gráficos, los cuales, merced a las nuevas posibilidades de las tarjetas 3D, son francamente impresionantes. Las imágenes que acompañan esta noticia hablan por sí solas.





PROST GRAND PRIX



Uno de los más grandes pilotos franceses, Alain Prost, ha prestado su nombre para este título. Se trata de un simulador de carreras de Fórmula 1 apadrinado por Canal +. Programado con la colaboración de Peugeot Sport y Corys, parece ser un dechado de virtudes.

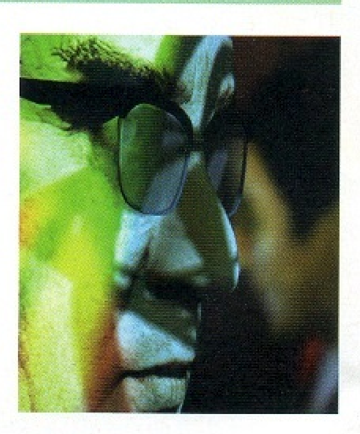
Entre otras cosas, será compatible 3Dfx; así, los fans de este tipo de juegos no pueden perdérselo.



IMPRESORA MITA

La veterana compañía MITA pone en circulación una impresora de muy altas prestaciones. Decimos impresora por anteponer una de las funciones del aparato, que además es fax, escáner y copiadora. No te da masajes porque se les pasó por alto, pero si no seguro que sería capaz. Su nombre es **MITA Vi30** y, si su precio no es muy elevado, acabará en muchos despachos.





GADGET

Los géneros están empezando a dejar de serlo, debido a las increíbles mezclas que vivimos últimamente en el sector. En esta ocasión se trata de una particular muestra de videoaventura y simulador vuelo... Los franceses de la compañía Cryo han realizado este curioso producto, que no tardará mucho en estar entre nosotros.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98

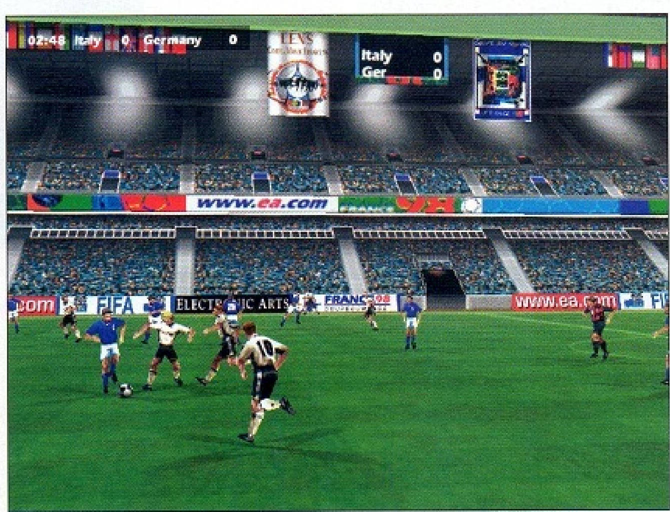
Estaba cantado. Se nos echa encima la segunda edición de *Fifa Soccer 98*. La primera se llamaba *Rumbo al mundial*; ahora, ya en caliente, nos ofrecen el propio mundial. Con todas las selecciones que participan en él, puedes resolver por tu cuenta uno de los mundiales más espectaculares de los últimos tiempos.

Los programadores de la división deportiva de Electronic Arts han procurado dar un serio remozado al programa, para justificar el gasto al que se verán abocados los aficionados al género. Hay que esperar al producto final para ver si sólo es una maniobra comercial o un título superior al anterior de la serie...









ABETO INFORMÁTICA PROFESIONAL

Abeto Editorial inaugura con dos títulos otra de sus imprescindibles series de libros destinadas a desvelar los más profundos secretos del mundo de la informática. En esta ocasión se trata de una prometedora colección de libros que rondan las doscientas páginas y vienen acompañados por un completo CD-ROM que ayuda a la comprensión y práctica del contenido.

El primero de ellos, llamado **Windows 98 ¡Ya!**, te da todas las claves para optimizar tu Windows 95 de forma que se acerque lo más posible al próximo Windows 98. Una guía útil para sacar al polémico sistema operativo de Microsoft todo su potencial de trabajo.

El segundo, **VRML 2.0**, se encarga de profundizar en este lenguaje 3D de Internet en su última versión. Algunos de los puntos que trata son la creación de documentos en este lenguaje, la realidad virtual y la integración del VRML en una web.

Para más información o pedidos, llama a Abeto Editorial, en el tlf. (91) 661 42 11.

WINDOWS 98 ¡YA!

VRML 2.0

El lenguaje 3D de Internet

Creación de documentos VRML • Realidad virtual a su alcance • Integrar VRML en una Web •

INFORMATICA PROFESIONAL

FE DE ERRATAS

Como amablemente nos indicó uno de nuestros lectores, en el número 33 de nuestra revista, dentro del artículo dedicado al programa **Dreams to Reality**, cometimos una confusión. En el mencionado artículo se decía que el programa no estaba preparado para las tarjetas 3D. Pues bien, no es cierto: se encuentra perfectamente optimizado para las aceleradoras.





BREVES

PREMIOS GAME 40

La Cadena 40 Principales ha dado a conocer los ganadores de los Premios Game 40 de 1997. En el apartado de música el ganador ha sido *Fifa Soccer 98*. Sin embargo, en el de juegos para PC ha sido nada más y nada menos que... *Hollywood Monsters*. Otros tres de los cinco títulos seleccionados era también de la compañía Dinamic, lo cual nos resulta harto sospechoso... ¡Estos chicos de Game 40!

MICROSOFT ENCARTA 98

El gigante Microsoft se vuelca en su enciclopedia **Encarta 98**. Tras la campaña publicitaria que protagonizara el conocido cabrero de la tele, ahora te entregan un regalo al llevar a cabo tu compra. Se trata del Atlas Mundial Microsoft Encarta, valorado por la compañía en 9.990 ptas.

CARMAGEDDON II

Los programadores de este excelente simulador de carreras no se han arredrado ante la polémica surgida en nuestro país por la violencia contenida en el programa. En breve tendremos más noticias de la segunda parte de un gran programa. Los avances de la técnica auguran un futuro prometedor a este interesante producto.

MISIONES QUAKE II

El rey de los arcades 3D pronto verá alargado su tiempo de vida lúdica con una actualización. Los encargados de realizarla son los señores de Xatrix Entertainment, que cuentan en su haber son títulos de la talla de *Redneck Rampage*. Los aficionados a **Quake II** esperamos con ansia su aparición.



MGM INTERACTIVE: JUEGOS DE CINE



Tras anunciar a finales de febrero su alianza con Electronic Arts, la famosa compañía cinematográfica nos muestra su nueva hornada de títulos para PC.

El gigante del cine ha decidido realizar vídeos, parques de atracciones... y videojuegos. Ha reunido a creadores de títulos como *Return Fire* o *Machine Hunter* (primer juego sacado bajo el nuevo sello), en MGM Interactive.

Dentro de poco disfrutaremos de unos nuevos juegos que distribuirá internacionalmente Electronic Arts. Metro Goldwyn Mayer diversifica su mercado; esperamos que utilicen más licencias de sus propias películas en los próximos meses. En este pequeño reportaje te mostramos cuatro de sus nuevos juegos: *Return Fire 2*, *Grid Shock*, *Wargames* y *007: Tomorrow Never Dies*. También tienen en preparación *Rollerball*, un título de lucha deportiva basado en una película de próxima aparición.

Esperemos que otras compañías de cine sigan este ejemplo y dentro de poco aparezcan más títulos de un mercado del que hasta ahora sólo se ha aprovechado el cinco o seis por ciento.

D. Gozalo

RETURN FIRE 2

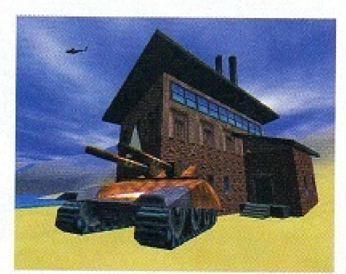
En la segunda entrega de *Return Fire* se ha dotado de mayor importancia a los gráficos. Así, ahora la acción no se desarrolla desde una perspectiva isométrica cenital.

Se ha dotado al programa de un completo entorno 3D en el que podrás controlar una enorme variedad de vehículos. Los escenarios están muy trabajados y, aunque parecen sencillos por el motor gráfico empleado, hay que tener en cuenta que son muy extensos. Se supone que la versión final aprovechará todas las ventajas de las aceleradoras 3D.



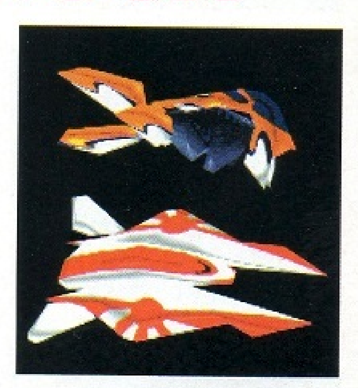


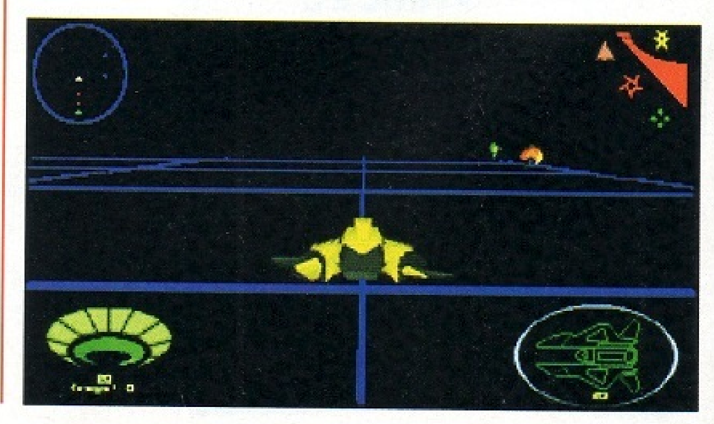




GRID SHOCK

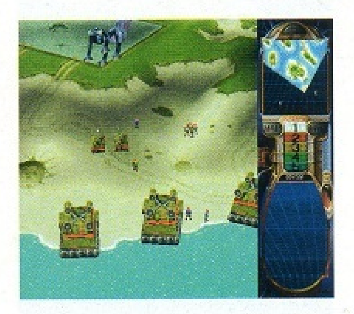
De vez en cuando aparecen juegos al estilo de la secuencia de la carrera cibernética de motos de la película *Tron*, de Disney. **Gridshock** es uno de ellos y, aunque han cambiado las motos por aeronaves, la dinámica es la misma: debemos acabar con todos los enemigos y terminar la carrera para alzarnos en la cabeza de la competición. Gráficamente es muy sencillo, aunque posee detalles curiosos, como la posibilidad de cambiar la apariencia exterior de la nave gracias a tus propios diseños.

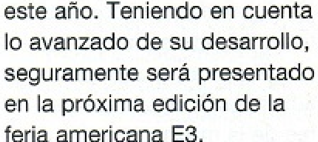




WARGAMES





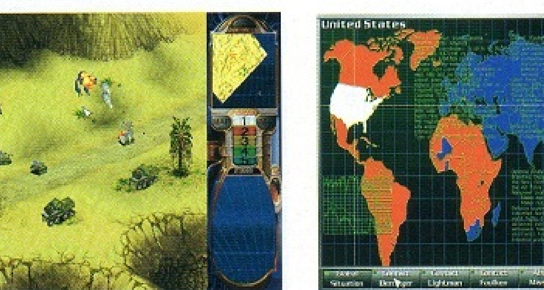


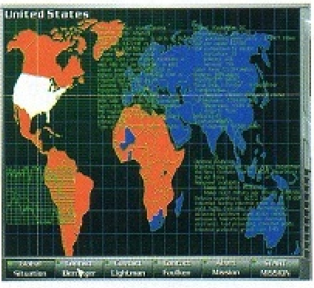
Se trata de la apuesta más fuerte de la compañía para la temporada que se avecina. Se trata de un juego de estrategia con escenarios 3D en el que debes controlar todo tipo de unidades (vehículos, aviones, robots...) para derrotar al enemigo antes de que él haga lo propio contigo. Como puedes ver por las fotos que acompañan esta reseña, han cuidado bastante los escenarios, que destacan por su gran variedad.

Aprovechando las capacidades de las tarjetas aceleradoras 3D, es posible realizar *zoom* con diferentes cámaras para poder seguir con mayor detalle el transcurso de la acción. Su aparición está prevista para mediados de este año. Teniendo en cuenta lo avanzado de su desarrollo, seguramente será presentado en la próxima edición de la feria americana E3.







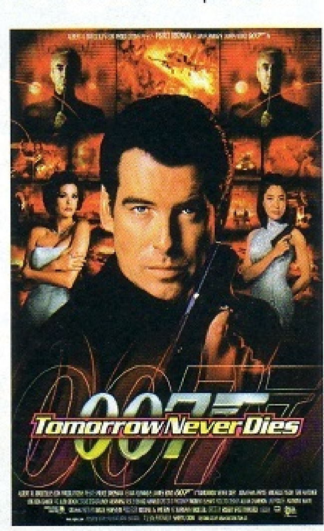


JAMES BOND 007: TOMORROW NEVER DIES

El incombustible personaje James Bond, que ha poblado desde los quioskos de todo el mundo hasta los cines repartidos por todo el orbe, regresa al PC tras muchos años de ausencia en esta plataforma. Este nuevo programa, basado en su última película, sigue la estela dejada por la versión del anterior filme de la serie, *Goldeneye*, que fue realizado para la videoconsola casera Nintendo 64.

Se trata de un trepidante arcade tridimensional en el que el famoso agente de Su Majestad con licencia para matar debe acabar con el imperio de cierto magnate de la comunicación, enfrentándose a mil y un peligros.

Gráficamente es un programa espectacular, por lo visto, pero al realizar este artículo sólo contábamos con el cartel de la película...





PÁGINA WEB MGM INTERACTIVE

Si quieres acceder a la página web que posee MGM dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.mgm.com/

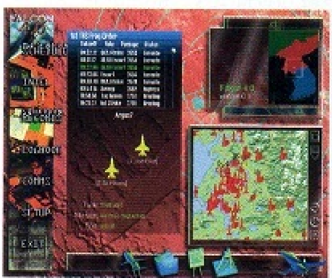


FALCON 4.0

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

La saga de simulación de combate más aclamada de todos los tiempos regresa hasta nuestros PCs tras una larga ausencia. Todos los seguidores de la misma, que somos muchos, esperábamos con ansia la cuarta entrega que nos permitiera volver a surcar los peligrosos aires de guerra a los mandos de una Falcon. Este nuevo **Falcon 4.0** aprovecha, cómo no, la posibilidad de utilizar las socorridas tarjetas aceleradoras de las tres dimensiones, con lo que cuenta con unos gráficos impresionantes en todos los sentidos. Si a esto le añadimos que viene avalado por la calidad de una empresa como Spectrum Holobyte, nos encontramos ante un punto de referencia en el futuro de los simuladores de este tipo.









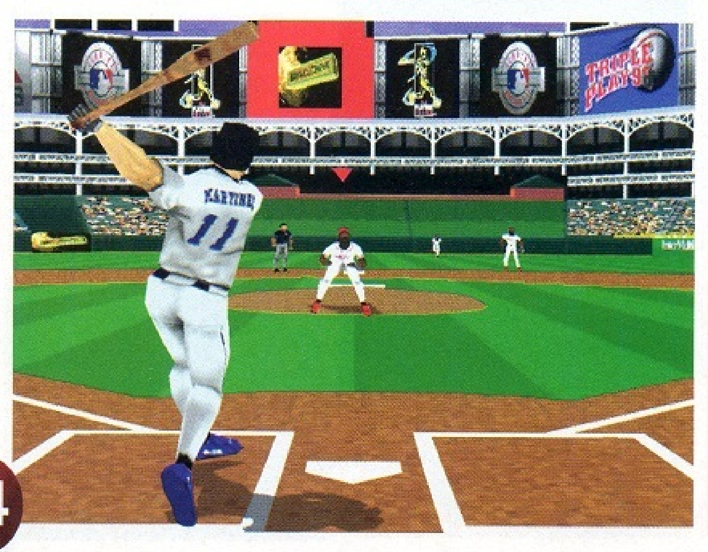


Como puedes ver por las capturas de pantalla que acompañan esta *preview*, se trata de un juego más que interesante, tanto para los veteranos de este género como para aquellos que se están iniciando en el mismo.

TRIPLE PLAY 99

COMPAÑÍA: EA SPORTS ● DISTRIBUIDOR: E. ARTS

Los juegos de béisbol tienen bastante éxito en nuestro país, a pesar de que se trata de una disciplina minoritaria por estos lares. Este programa será el primero de la saga de EA Sports que llega a nuestro país (en Estados Unidos ya han salido unos cuantos), y estamos seguros de que será todo un éxito. Sus gráficos 3D son excepcionales, sobre todo si cuentas con una tarjeta aceleradora instalada en tu equipo.







JETFIGHTER FULL BURN

COMPAÑÍA: TAKE 2 ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si te gustan los simuladores de vuelo, aquí te presentamos otro. Los chicos de la compañía Take 2 retoman la popular saga *Jetfighter* con este nuevo título, que cuenta entre otras características con un inteligente modo campaña.

A esto tenemos que añadirle que los gráficos son bastante mejores que en ediciones anteriores, una tónica habitual en estos días.

Observarás que el género de los simuladores ha mejorado muchísimo tras la inclusión en el mercado de las tarjetas aceleradoras 3D.



PANDEMONIUM 2

COMPAÑÍA: CRYSTAL DINAMICS ● DISTRIBUIDOR: UBI SOFT

Si te gustó el excelente *Pandemonium* original, esta segunda entrega seguro que no te defrauda. Aunque los protagonistas del juego son de un tamaño inferior al que nos tenían acostumbrados, los escenarios se encuentran bastante más trabajados.

De ellos hay que destacar que han incluido más elementos en movimiento. Sé que parezco un disco rallado, pero si además cuentas con una tarjeta 3Dfx, el resultado final y la suavidad del programa te impresionará, mejorando incluso a la versión de Playstation.













STAR COMMAND: REVOLUTION

COMPAÑÍA: GT INTERACTIVE ● DISTRIBUIDOR: NEW SOFTWARE

Los programas de estrategia espacial están cada vez más de moda en estos días. El que ahora te presentamos, en concreto, es de los chicos de la compañía GT Interactive, que últimamente se muestran muy activos para el mercado de PC.

En este nuevo **Revolution** tienes la posibilidad de controlar montones de pequeñas naves que deben ir tomando poco a poco todo el universo conocido.

Gráficamente es un programa muy sencillo, máxime teniendo en cuenta el nivel que hay en la actualidad. Sin embargo, en lo que se refiere a jugabilidad es todo un líder, dentro de su género.



MOTOR MASH

COMPAÑÍA: OCEAN ● DISTRIBUIDOR: INFOGRAMES

Para los amantes de programas como *Ignition*, de Virgin, o el clásico *Micromachines*, de Codemasters, los señores de la compañía Ocean han preparado un título muy especial, de nombre **Motor Mash**. El sistema de juego es el mismo de aquéllos; es decir, tienes que controlar un pequeño vehículo en un entorno tridimensional en el que se celebran las carreras contra otros contrincantes. Cabe destacar que los escenarios están bastante mucho más animados que en los programas antes mencionados.

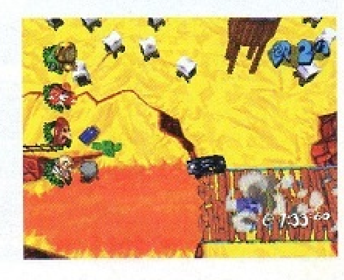
Además, cuenta también con más modos de juego, lo cual alarga la vida de este producto que ya de por sí resulta muy entretenido. Lo mejor sin duda, las caras de los protagonistas.

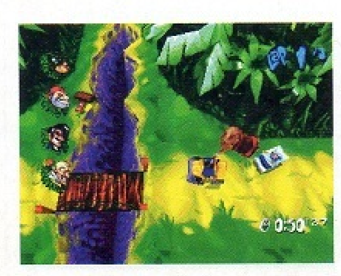
Un programa bastante especial que no logrará cuajar en todos los públicos.

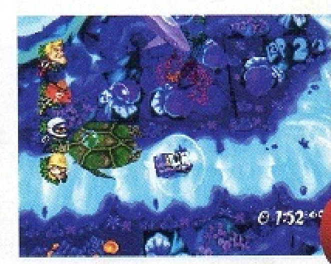












PREVIEW

SPELLS OF THE ANCIENTS

COMPAÑÍA: MICROPROSE ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Si tienes Magic the Gathering en tu ordenador, estás de suerte. Microprose ha preparado un *add-on* llamado *Spells of the Ancientes* que incluye casi cien cartas nuevas, más modos de juego y el esperado *ManaLink*, un programa que te permite conectarte a Internet para jugar contra gente de todo el planeta desde el servidor que ha dispuesto a tal efecto esta casa.







BATTLESPHIRE

COMPAÑÍA: BETHESDA ● DISTRIBUIDOR: VIRGIN

A los enamorados del programa *Daggerfall*, anterior juego de rol de Bethesda, está dedicado este producto. En efecto, tenemos que decir que este nuevo **Battlesphire** también está basado en la fenomenal saga *Elder Scrolls*. Sin embargo, se han incluido nuevas opciones ,y lo que es más importante, aceleración 3D. Con ella los gráficos han recibido un fuerte empuje, supliendo precisamente la mayor carencia que tenía *Dagerfall*. Esperemos que por lo menos sea tan divertido.

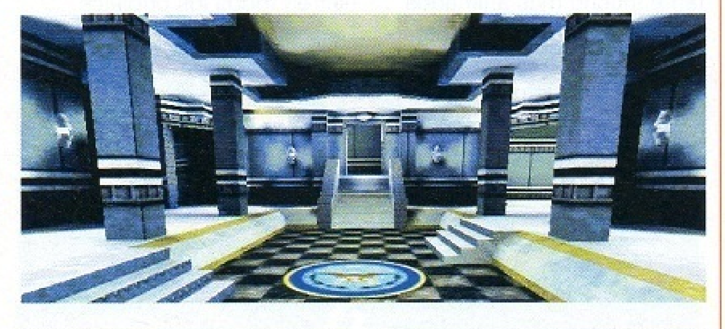
Como ves, todos los nuevos productos se están subiendo al tren de las tres dimensiones. Esto, por de pronto, parece tener sólo consecuencias positivas, pero hay que esperar un poco para saber qué derroteros tomará el asunto.



HALF LIFE

COMPAÑÍA: SIERRA ● DISTRIBUIDOR: COKTEL ED.

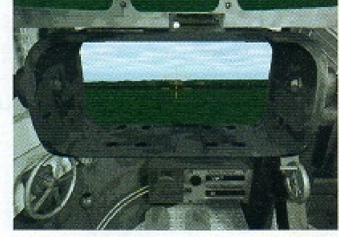
Sierra lleva más de dos años trabajando en este arcade 3D. En él controlarás a una escuadrilla de policías en un futuro no muy lejano, que debe enfrentarse a los más peligrosos "bichos", los cuales intentarán hacerte la vida imposible. Si cuentas con una tarjeta 3Dfx quedarás impresionado con los bonitos efectos de luz, y sobre todo con las inigualables transparencias.











I-PANZER 44

COMPAÑÍA: INT. MAGIC ● DISTRIBUIDOR: FRIENDWARE

Este nuevo simulador de tanques de Interactive Magic toma su nombre del más famoso carro alemán de la Segunda Guerra Mundial. Sin embargo, el programa también nos permite controlar otros tanques de las distintas facciones. Se trata de un programa muy realista, que cuenta con unos gráficos impresionantes. Pero lo mejor, sin duda, es la posibilidad de jugar a través de la Red de redes contra gente de todo el mundo.

Los simuladores de tanques tienen un público muy especial, como especiales son los aparatos a los que están dedicados. Si te encuentras entre los aficionados al género, este título logrará encandilarte.

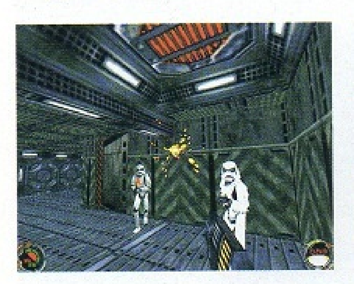


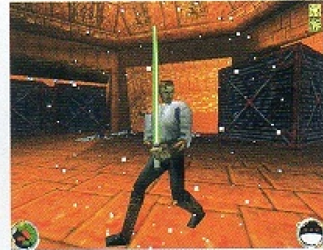
MYSTERIES OF THE SYTH

COMPAÑÍA: LUCASARTS ● DISTRIBUIDOR: ERBE

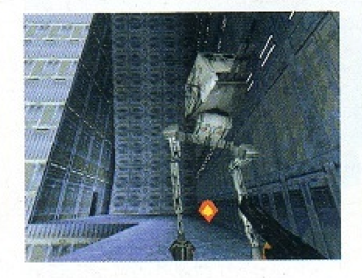
Por fin ha llegado hasta nuestras manos la esperada actualización del genial *Jedi Knight*, salido de la más oscura noche de estos luchadores mágicos del futuro.

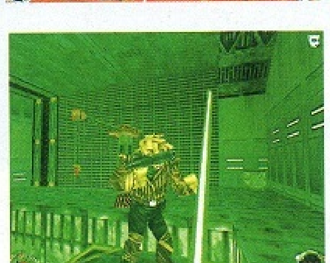
No podemos decir que esta segunda parte (por no llamarla tercera) se haya hecho de rogar, pero la verdad es que ya éramos muchos los que la esperábamos. La aventura está mejorada, al igual que los mapeados, por lo que no defraudará a los seguidores del juego original. A esto le debes añadir nuevos enemigos y mayor jugabilidad, ya que se debe interactuar más con el escenario. Ya sabes, si quieres ser un maestro Jedi o pasarte al Lado Oscuro, únicamente tienes que probar este juego para saber si eres digno de la trilogía.











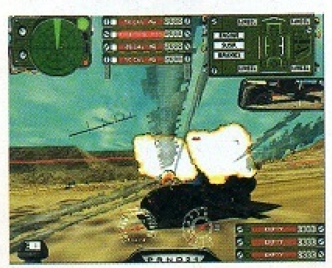
I76 NITRO PACK

COMPAÑÍA: ACTIVISION ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

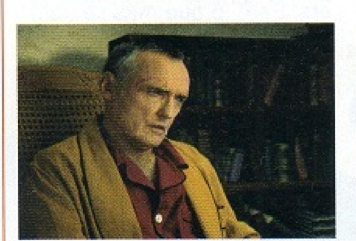
Aunque con un considerable retraso, nos llega ahora este **Nitro Pack** para el entretenidísimo *Interstate 76*, que logró convertirse en portada de nuestra revista. Si no lo recuerdas, se trataba de un divertido juego de coches basado en las películas de serie B de los años setenta. Lo que se nos ofrece en este paquete son nuevos coches y carreteras, así como un interesante parche para poder ver los programas con tarjetas aceleradoras 3D. Si tienes el programa original, no dudes en adquirir esta nueva actualización.

















BLACK DAHLIA

COMPAÑÍA: TAKE 2 ● DISTRIBUIDOR: PROEIN, S.A.

Interpretada por Dennis Hopper (actor de carácter que ha aparecido en películas como *Apocalypse Now*, *Terciopelo azul* o *Rumble Fish*, y ahora vuelve a meterse en un videojuego, al igual que ya hiciera en productos como *Hell*), esta aventura gráfica sigue la línea de las creadas últimamente por Take 2. Es decir, hay una inclusión masiva de escenas de vídeo de excelente calidad para dotar de una mayor vida al programa, mezclándolas con excelentes escenarios "renderizados". El programa ocupará más de cuatro CDs y promete ser una de los productos más interesantes del presente año.



WING COMMANDER PROPHECY

La saga espacial más conocida del mundo del videojuego ha vuelto a los PCs. En esta nueva aventura se nos presenta una amenaza en forma de raza alienígena desconocida con muy malas intenciones.

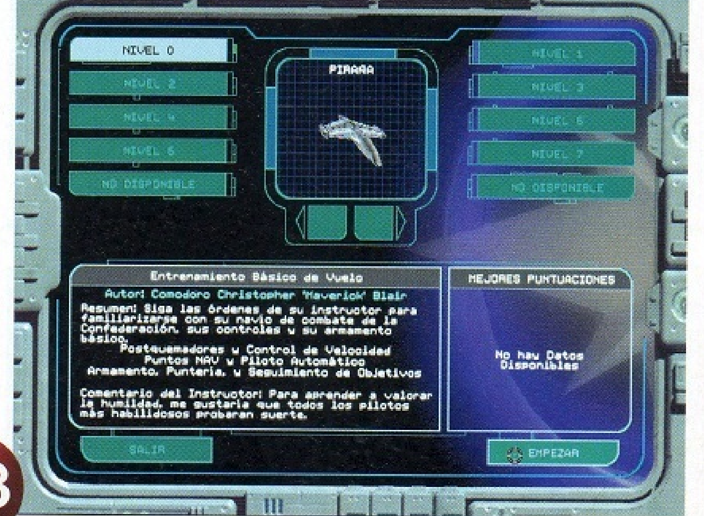
Los años no pasan en balde. Mucho han cambiado las cosas desde el *Wing Commander* original. Aunque no lo parezca, éste ya es el octavo juego de la saga *Wing Commander*, sin contar los *Special Operations* de los dos primeros programas. Cuatro títulos han mantenido la historia original, mientras que también pudimos disfrutar del extraño *Armada*, así como de los dos *Privateers*. Pero lo que más se nota en este **Prophecy** es la falta del creador Chris Roberts, comprometido con la división lúdica de Microsoft. El alma máter de la saga se fue el año pasado con nuevos proyectos a la casa de Gates, con lo que Origin ha decidido dotar de nuevos aires a la saga para que se note más la temida ausencia, redefiniendo los nuevos derroteros por los que marchará la serie en el futuro.

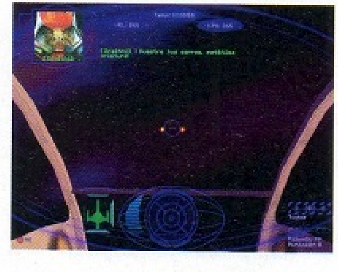
RECOMENDADO

Nada más comenzar el juego, en la secuencia de presentación, te enterarás de que los enemigos de toda la vida, los kilrathi, han sido exterminados, no se sabe bien por quién. Además, los rebeldes de la Federación fueron eliminados en la cuarta entrega de la saga original, así que la explicación sólo puede estar en una nueva raza alienígena. Una nave de exploración, la TCS Victoria, ha sido enviada a investigar, y tú, Casey, como piloto recién salido de la Academia, has sido destinado a esa nave.

Como puedes ver, ya no es Blair (Mark "Luke Skywalker" Hamill) el protagonista, sino un chico nuevo. Ahora Blair ha pasado a ser el Comodoro de la TCS Victoria. De los personajes de otros capítulos sólo tendremos a Maniac (Mark Wilson) o a la capitana Racheal. Se nota que los años no perdonan: no sería muy creíble sacar a los pilotos de la nave con cachaba. Así que ahora te enfrentas a una nueva raza alienígena, la cual ha sido conceptualizada por el artista futurista Syd Mead, relacionado con *Blade Runner*.

Las opciones de juego siguen siendo las mismas de siempre. Así, debes avanzar

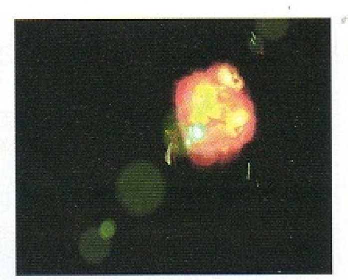
















en modo campaña, pasando misión tras misión sin equivocarte demasiado o serás expulsado, acusado de traidor. O, lo que puede ser peor, acabarás bajo los temibles láseres y misiles del enemigo.

La máxima variación que te permite el programa es la de acceder al simulador que se encuentra en el bar de la nave principal. Allí podrás practicar diferentes formas de ataque y defensa, teniendo en cuenta que ciertas misiones no estarán disponibles en el menú hasta que no hayas pasado otras. Por lo demás, en **Wing Commander Prophecy** se mantienen las mismas posibilidades de otros juegos de la saga.



Lo que ha cambiado radicalmente es el apartado técnico. Al nuevo motor de juego, los variados personajes que te encuentras, los nuevos villanos que te asedian y demás parafernalia, debemos añadir la revolución gráfica que se ha impuesto gracias al uso de tarjetas aceleradoras de las tres dimensiones. Olvídate de los gráficos VGA del ya lejano original, o de los excelentes Super VGA de las últimas, porque este programa queda a años luz de ellos. Ha entrado en el universo 3D.



El motor gráfico hace que el juego sea muy suave y que los gráficos de las naves hayan mejorado enormemente, sobre todo si tenemos en cuenta los increíbles efectos de luz ambiente que se aplican sobre las texturas de las mismas, o las excelentes explosiones y gases de los misiles y los brillos de los láseres. Además, las cámaras han sido perfectamente seleccionadas aplicando focos de luz direccionales, en punto y con variaciones de perspectiva.

Claro que todo esto sólo lo obtendrás si cuentas con una aceleradora 3D, preferiblemente una con el *chip* Voodoo de 3Dfx, que es el que mejor aprovecha las transparencias, tal y como puedes comprobar en las capturas de pantalla que acompañan este reportaje. De todas formas, por supuesto, hasta que no veas el juego en movimiento, con la versión definitiva o con la demo que incluimos en el CD, no podrás comprender plenamente todo lo que aquí intentamos explicar.

También hemos probado el juego con una aceleradora 3D con *chip* Permedia 2 y, aunque el resultado se acerca

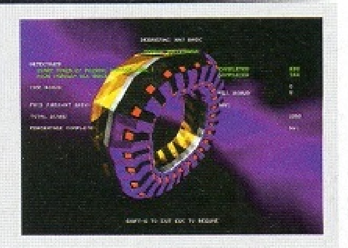
ALTERNATIVAS



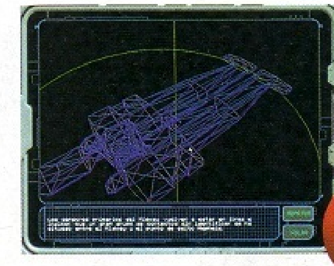
DARKLIGHT CONFLICT
Electronic Arts•Electronic Arts
Un juego espacial con unos efectos de luz impresionantes.

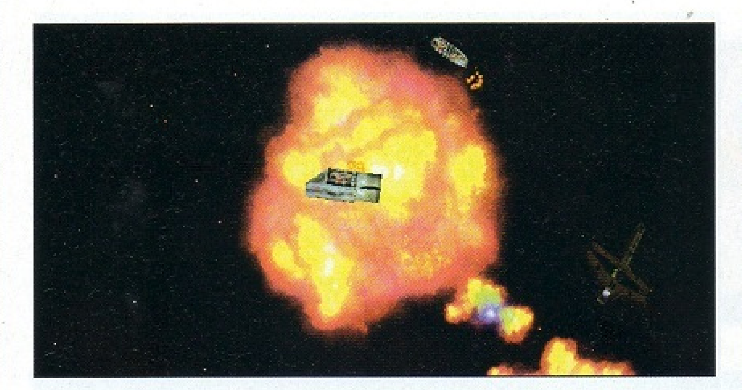


WC: PRIVATEER 2
Origin•Electronic Arts
Un *Wing Commander* más extraño, pero igualmente divertido.



I WAR
Ocean•Infogrames
Un juego espacial que no está a la altura.

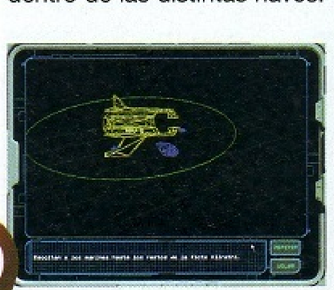






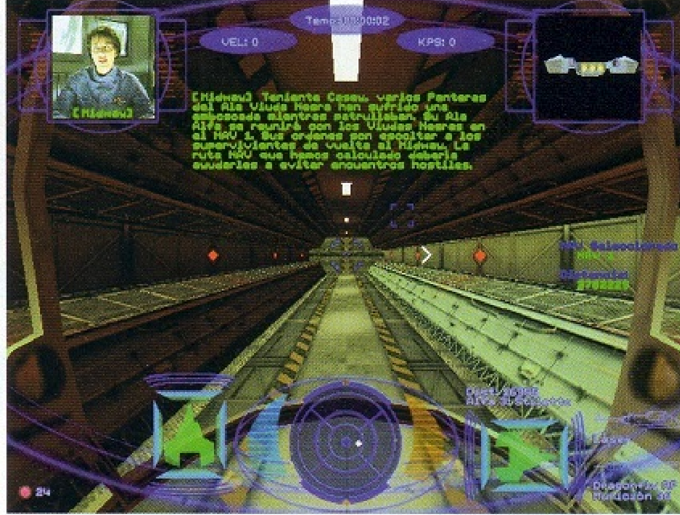
bastante, se nota que el juego está implementado para la tarjeta de 3Dfx. Si no tienes aceleradora 3D, olvídate de todo lo anteriormente dicho. A menos que poseas un Pentium 200 MMX o, mejor un Pentium II, no podrás disfrutar plenamente del programa, teniendo en cuenta, además, que las transparencias y demás efectos también desaparecen. De todos modos, tengas o no aceleradora 3D, las naves, cazas, meteoritos y demás elementos han sido perfectamente modelados, con todo lujo de detalles.

Otro tema importante es el de las escenas de vídeo. Como siempre, aparecen en modo entrelazado para ganar velocidad en equipos lentos, y con compresión para que el juego ocupe menos CDs. Es una pena, pues se pierde parte de su gracia, pero es un mal al que ya debemos estar acostumbrados a estas alturas. Por otra parte, los menús son parecidos a los de anteriores juegos, al igual que las pantallas estáticas dentro de las distintas naves.



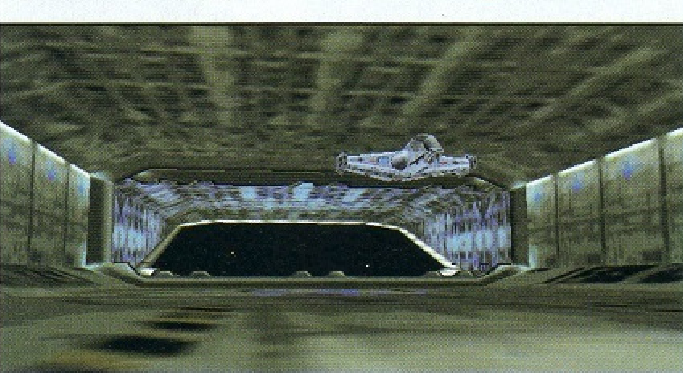
El sonido es bastante bueno. La nueva banda sonora es totalmente original; destacan sobre todo los toques dramáticos que le han puesto en ciertas escenas del juego. Los efectos sonoros son también muy buenos, sobre todo los de las explosiones y los láseres que te rodean.

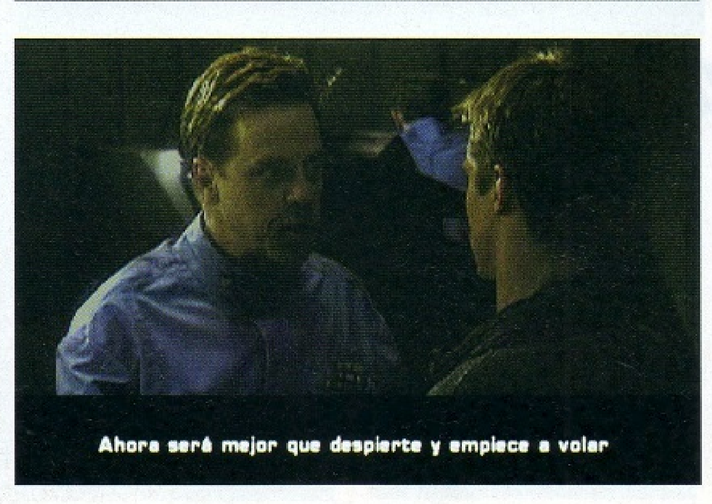
El programa ha sido, por lo demás, completamente traducido, pero las escenas de vídeo no han sido dobladas a nuestro idioma (en ellas han introducido subtítulos en castellano, que puedes desactivar si así lo deseas). Esto como siempre tendrá opiniones a favor o en contra: yo personalmente prefiero los vídeos con subtítulos, ya que así se puede gozar de las voces originales.



Sólo nos queda hablar de la jugabilidad, que es bastante superior a la de títulos anteriores, y de la originalidad, que como podrás suponer es mínima en lo que se refiere a historia y estilo de juego. En lo que toca a la parte técnica, el programa sí es bastante original, comparado con los anteriores de la serie.

En resumen, el juego es muy bueno (no en vano, es el Megagame de este número) y, aunque requiere demasiado equipo para funcionar con soltura, ha pasado la dura prueba de ser un eslabón de la saga *Wing Commander*.

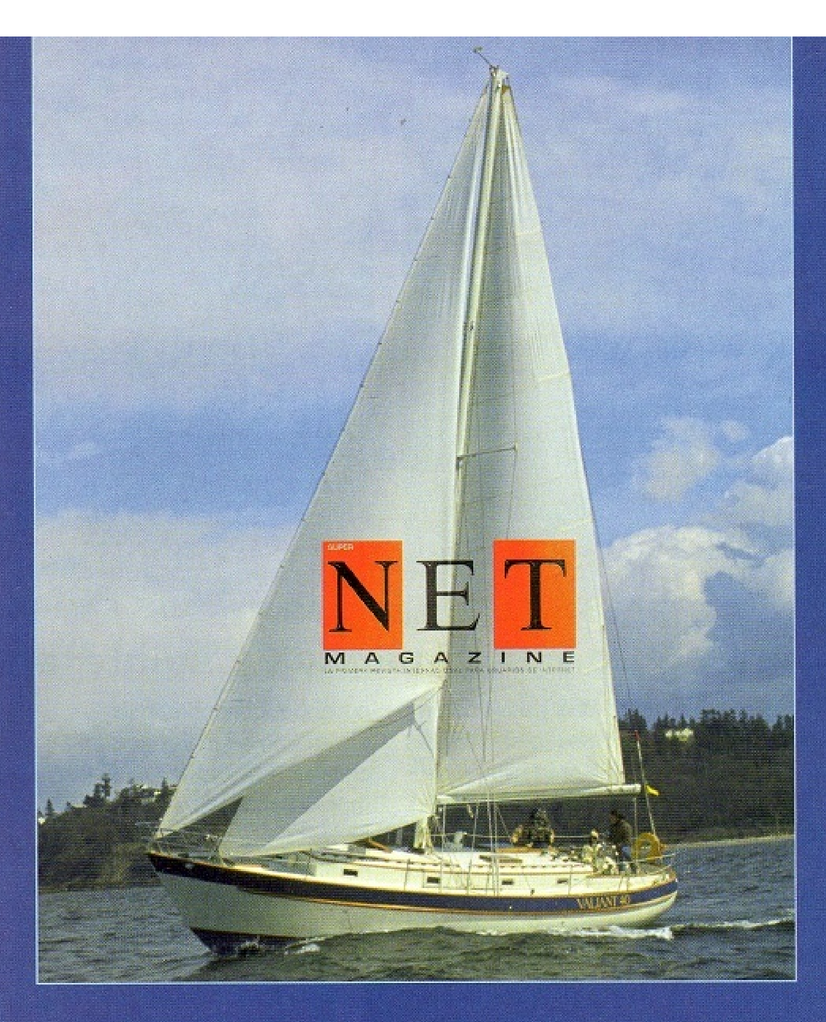




Si te gustan los simuladores espaciales, no dudes en acercarte a este gran éxito de Origin, sea cual sea tu nivel, ya que los diferentes niveles de dificultad (e incluso la posibilidad de ponerte invulnerable) hacen que el programa sea apto para todos los públicos. Por cierto, el último rumor por Internet dice que se está preparando una película de basada en la saga... ¡Ojalá sea cierto!

D. Gozalo




SUPER
NET
MAGAZINE

REDLINE RACER

Velocidad. Es una actividad que provoca ríos de adrenalina corriendo por tus venas. Las motos. El medio para conseguir esa reacción. Ahora ponte a sus mandos y siéntete vivo.

Los simuladores de carreras siempre han sido un exitoso trozo del pastel de los videojuegos. Programas que te permiten ponerte a los mandos de potentes y caros vehículos, alcanzar velocidades increíbles, etc. Y todo ello por un precio bajo y sin los peligros que conlleva la realidad.

El principal problema de estos programas es la falta de realismo; por ello es precisamente en este campo donde se están produciendo los mayores avances. A esto han contribuido sobremanera las tarjetas aceleradoras 3D, pues permiten una mayor recreación del entorno con una menor carga del microprocesador, que puede ser empleado en otros menesteres, como la física y la dinámica del movimiento.

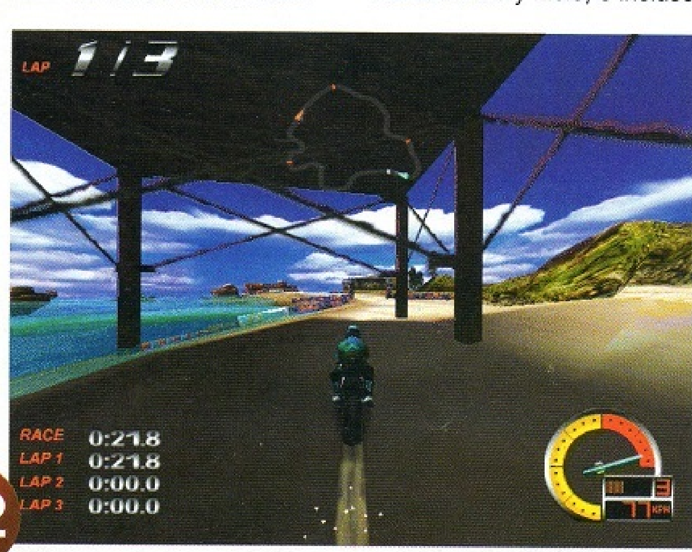
La modalidad escogida en esta ocasión es la de carreras de motos de gran cilindrada, a través de paisajes de todo tipo: no se limita a los circuitos de carreras. Hasta el momento de salir este nuevo **Redline Racer**, la supremacía en estos simuladores la mantenía *Moto Racer*, que ahora verá peligrar su posición de privilegio.

RECOMENDADO

El juego se desarrolla a lo largo de diez circuitos, dos de los cuales están escondidos. Estos circuitos se sitúan en paisajes muy diversos, desde la playa a la montaña, pasando por la ciudad e incluso por zonas de alta montaña, con carreteras llenas de nieve y hielo, e incluso nevando, con los copos cayéndote en la visera del casco... También varía el momento del día en que compites, desde la soleada mañana a la noche cerrada. Esto influye bastante en la visibilidad, pues por el día ésta es muy buena, pero cuando la cámara recibe directamente la luz del sol se verá afectada; se verá peor y las lentes dibujarán curiosos efectos de luz. Al caer la tarde ya no tienes este problema, pero habrás de tener las luces encendidas, y a partir de una cierta distancia no verás más que oscuridad. En la noche esto se acrecienta, pero como el circuito discurre por una ciudad, la iluminación de las calles jugará a tu favor.

Para disputar las carreras lo más importante es disponer de un vehículo en condiciones para correr. En esta ocasión vas a poder elegir entre ocho motos, cada una de ellas con diferentes características en lo que a velocidad, aceleración, manejo y frenada se refiere. Al principio dispondrás tan sólo de los modelos inferiores, sin grandes prestaciones, pero según vayas demostrando que vales para esto de las carreras se te irán proporcionando modelos más potentes (aunque también más complicados en su manejo). Después te encontrarás con otros vehículos, que no son motos exactamente, sino un l@#@ (censurado) o incluso una %&/$\ (censurado). También los manejas como una moto, pero quedan impresionantes cuando compites contra otras personas en red. Hay un total de seis de estas “motos” especiales.

Los modos de carrera son tres. Puedes seleccionar el modo arcade, en el que competirás contra una serie de contrincantes por el primer puesto, los cuales no te pondrán nada fácil la consecución de tus objetivos. También hay competición contra el reloj, en tres vueltas, y teniendo como compañera











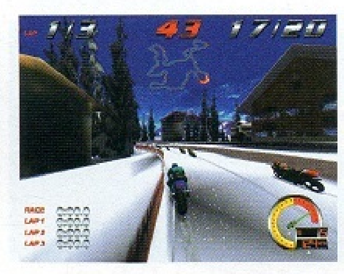
de carretera a una moto fantasma que correrá como lo hiciste tú en tu mejor vuelta. Cuando seas el amo en estos modos, estarás preparado para entrar a competir en red contra otros, pudiendo realizarlo a través de red local, cable, módem o Internet.

Se echa de menos un modo competición en el que vayas compitiendo en cada uno de los circuitos por orden, consiguiendo una buena puntuación que te eleve a lo más alto del podio al final de la temporada.

El manejo de la moto es sencillo. Dispones de tan sólo cuatro teclas para manejarla, las dos de dirección, la de aceleración y la de freno. Puedes hacer uso de otro par de teclas, con las cuales metes el turbo o haces señas a los contrarios. El turbo acelera la moto, pero también le hace perder parte de la estabilidad, lo que repercute en una mayor posibilidad de pegarse un "tortazo".

Para quienes os guste tener un mayor control de la moto, podéis pasar el control de las marchas de modo automático a manual, con lo que se añaden dos teclas, que te permitirán ajustar mejor las curvas y tener una mayor seguridad y control sobre la estabilidad.

Los gráficos son espectaculares, sobre todo si posees una tarjeta aceleradora 3Dfx: tiene un tratamiento de las luces estupendo. Cuando vas corriendo por la arena de la playa se ven las olas en movimiento, el sol reflejado en ellas, las estrías que dejan las motos al pasar, con detalles como los pájaros o el helicóptero que sigue la carrera. Mención especial merecen los corredores, que forman un arcoiris de colores, junto con sus motos, ya que cada uno lleva una indumentaria distinta y diferente decoración en la moto. Todo esto lo puedes ver en alta resolución, con una calidad gráfica cercana a la televisión.

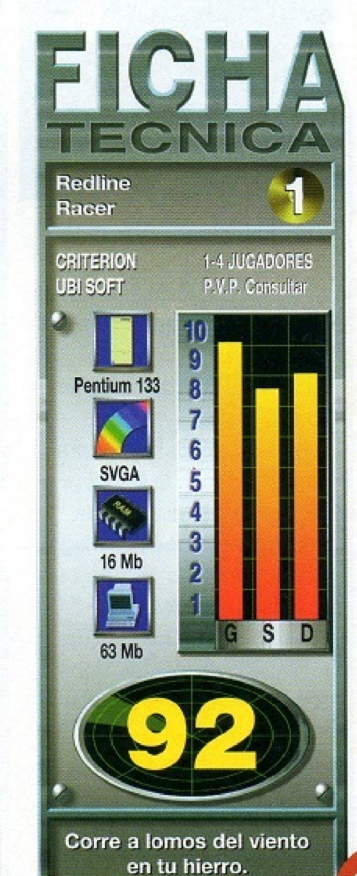



El movimiento está bien realizado. El paisaje está completamente recreado en 3D, lo que te permite dar la vuelta e incluso recorrerlos al revés. La libertad de movimientos es enorme, ya que no sólo puedes darte la vuelta y coger al resto de corredores de frente, sino que no estás completamente limitado a la carretera. Te puedes salir de la misma y seguir un rato por el lateral, subiendo por las rocas o incluso metiendo la moto en el mar.

Puedes realizar también saltos, dependiendo de la velocidad, piruetas en el aire, ponerte a una rueda y otras cabriolas. El mayor problema de todo esto es mantener la verticalidad. En caso de que pierdas ésta, el batacazo es seguro. Éstos son tan espectaculares que en algunas ocasiones incluso los provocarás. Verás cómo la moto sale volando, dando vueltas, expulsando al piloto, que rebota contra cualquier parte del terreno hasta quedarse tumbado en el suelo, manteniendo esta posición el mínimo tiempo para volver rápidamente a la carrera.

Dispones de varias cámaras para observar la acción, desde las clásicas de punto de vista trasero o desde los ojos del piloto, hasta otras más extrañas como desde el lateral de la moto o una cámara zigzagueante que se pondrá en cada momento en el mejor ángulo de observación.

A. VEGAS



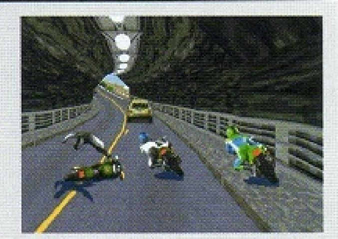
ALTERNATIVAS



MOTO RACER
Delphine•Electronic Arts
Gráficamente muy espectacular, este juego obtuvo un gran exito.



MANXTT SUPERBIKES
Psygnosis•Electronic Arts
Conversión de la máquina recreativa con sólo dos circuitos.



ROAD RASH
Electronic Arts•Electronic Arts
Un juego donde, además de las moto,s intervienen los ataques.

JUEGOS

DEADLOCK II: THE SHRINE WARS

Se trata de una segunda parte que prometía mucho pero se ha quedado en un tímido paso adelante. Los amantes de la primera entrega, excelente, se van a ver muy defraudados.

En su momento, *Deadlock* supuso un nuevo punto hacia el que mirar en el mundo de la estrategia galáctica por turnos. Muchos de los que amamos este género pasamos muchas horas cuidando de la gran cantidad de parámetros que se delegaban en nuestras manos para llevar adelante las colonias y la



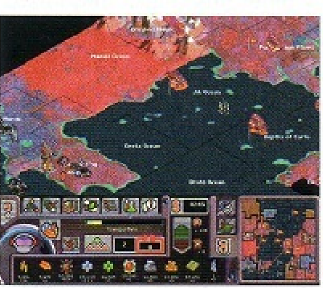
conquista del nuevo mundo. De aquello ya ha pasado bastante tiempo y por fin los chicos de Accolade se han decidido a ofrecernos la segunda parte de tan afamado programa.

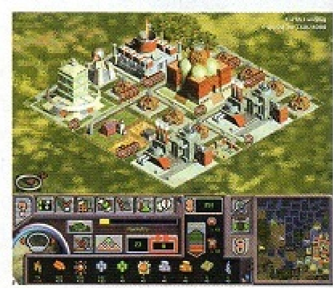
Sin embargo, los resultados no poseen la altura deseada y no nos queda más remedio que ser exigentes, conociendo la gran calidad de su predecesor.

Hay que reconocer que el verdadero empuje técnico que ha recibido el juego se refiere a la programación, sobre todo en la inteligencia artificial de los competidores, ahora con un alto nivel que nos dará más de una sorpresa poco deseable. Además, se han incluido nueve unidades de combate nuevas, catorce edificaciones, dos nuevos mundos y trece tecnologías.

Se ha renovado la interfaz, que ahora es mucho más cómoda, vital dado el gran número de factores que debes controlar. Ahora cualquier acción que desees realizar es mucho más sencilla y rápida. Se ha potenciado un apartado tan importante: las relaciones exteriores con los enemigos. Es posible realizar alianzas de todo tipo, desde pactos contra otro enemigo común hasta colaboraciones científicas para conseguir más rápidamente los descubrimientos. Se incluye la posibilidad, tan de moda, de juego en red con otros competidores, aunque en estrategia por turnos esta opción es menos interesante que en tiempo real. Por último, en las novedades se incluye un potente y sencillo editor para diseñar tus propios escenarios.



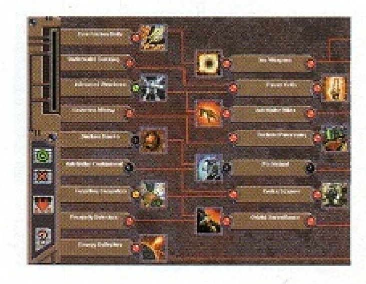




Como podréis deducir, el juego promete muchas horas de diversión, cosa que cumple con creces. Sin embargo, hay un apartado que hoy por hoy es fundamental, y que apenas ha sufrido un ligero lavado de imagen: los gráficos. Son prácticamente los mismos que los de la anterior entrega, sencillos y austeros, vistos desde una perspectiva isométrica. La música, además, es pesada y monótona.

Al producto le ha faltado únicamente esa renovación para obtener el preciado sello de recomendado por nuestra revista; una pena.

L. MARTÍNEZ



ALTERNATIVAS



DARK COLONY
Gametek•Proein, S.A.
Estrategia estraterrestre de inteligente factura.

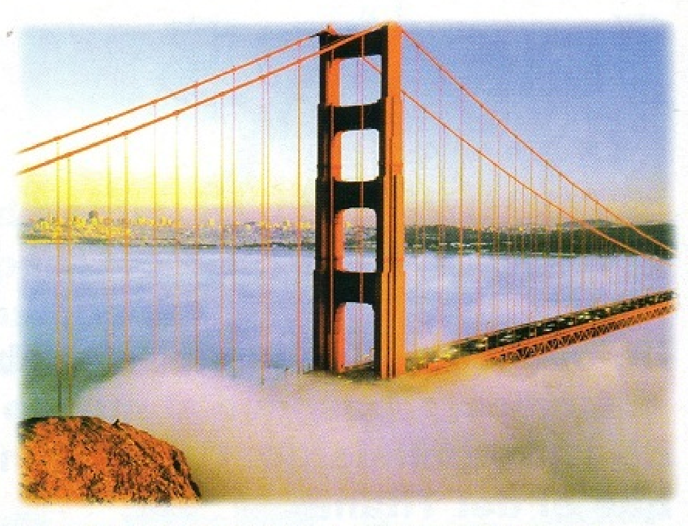


FALLEN HAVEN
Interactive MAgic•Friendware
Estrategia espacial con grandes ingredientes de economía.



FLIGHT UNLIMITED II

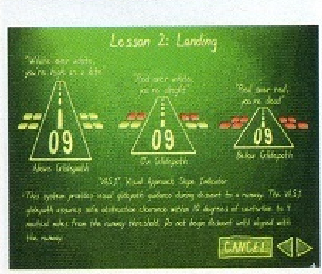
Una vez más te convertirás en un pajarillo cantarín y, de paso, volador en un simulador de vuelo que vuelve hasta nosotros para hacer sombra al gran maestro del género.



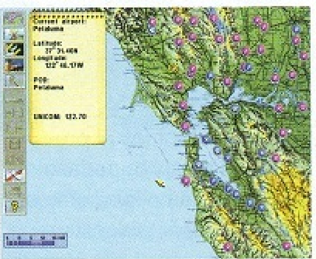
Nos encontramos ante un título que se engloba dentro de los simuladores de vuelo no bélicos, cercano al líder indiscutible, *Flight Simulator*, y a *Sierra Pro Pilot*, bastante peor. En lugar de realizar peligrosas misiones bombardeando o luchando contra otros aviones, debes pilotar avionetas pequeñas cuyo único objetivo es la diversión. Volar como fin último, una de las frustraciones humanas.

El título que nos ocupa es una continuación de *Flight Unlimited*, aparecido hace casi dos años, con una excepcional calidad gráfica. Fue uno de los primeros títulos que hizo auténtico uso de grandes resoluciones, lo que permitía un grado de detalle hasta entonces desconocido.

Esta continuación es buena gráficamente, pero ya no sorprende. Han incluido la posibilidad de utilizar aceleradoras 3D. Destaca el grado de detalle de los elementos topográficos. Asimismo, como suele ocurrir con casi todos los simuladores, dispones de varias cámaras desde las que observar el vuelo, cada una con sus características propias.



Dentro de las posibilidades del juego están las de vuelo rápido, donde escoges una avioneta y un trayecto y sales a disfrutar del placer de volar, sin ninguna misión que realizar. Por otra parte también puedes comenzar misiones de vuelo desde un aeropuerto. En este caso, en cada vuelo tienes que realizar una serie de acciones, desde apoyar un rescate hasta llevar una mercancía. Por último, el juego incluye un completo tutorial de vuelo.





En él te ofrecen unas clases teóricas donde aprendes los fundamentos de las posibilidades del vuelo, acompañadas de vuelos de entrenamiento donde un profesor te corrige al realizar la misión.

Un título de calidad, fundamentalmente gráfica, pues el sonido no brilla, y de fácil manejo. No es tan bueno como *Flight Simulator* pero tiene un nivel aceptable.

A. J. NOVILLO



ALTERNATIVAS

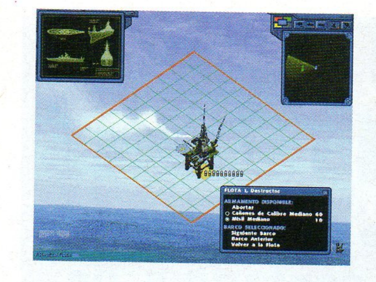


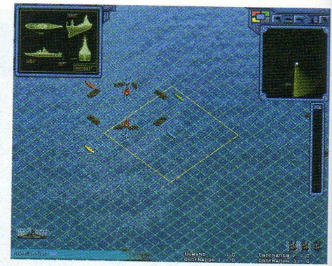
FLIGHT SIMULATOR
Microsoft•Microsoft
El clásico de la aviación comercial de Microsoft.

SIERRA PRO PILOT
Sierra•Coktel Educative.
Un juego que se quedó en un intento vano.

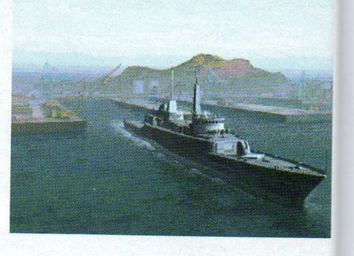


HUNDIR LA FLOTA





Un clásico de los juegos de tablero no resiste el mediocre traspaso al mundo del software de entretenimiento. Un hundimiento más duro que el del Titanic.



Al parecer, en muchos sectores del mundo de la informática se han quedado absolutamente sin ideas. Y cuando faltan las ideas no hay más remedio, para mantenerse a flote (como veis, en este caso la expresión está muy bien traída), que echar mano de éxitos de otros medios, con objeto de obtener público gratuito.

Así, pasando por alto ejemplos venidos de otros sectores, en el de los juegos de mesa todos recordamos versiones informáticas como *Trivial Pursuit*, *Hero Quest* o los recientes *Monopoly* (incluida su versión de *La Guerra de las Galaxias*) o el hermano de este **Hundir la Flota**, *Risk*. Los resultados son muy irregulares, con programas de gran calidad y otros de ínfima.

Sin embargo, algo compartían: todos ellos eran comprensibles. Se hacía creíble su conversión, a pesar de algunos aspectos oscuros y retorcidos. Pero, ¿acaso **Hundir la Flota** es un juego con posibilidades en el PC? Yo diría que tanto o más que las tres en raya.

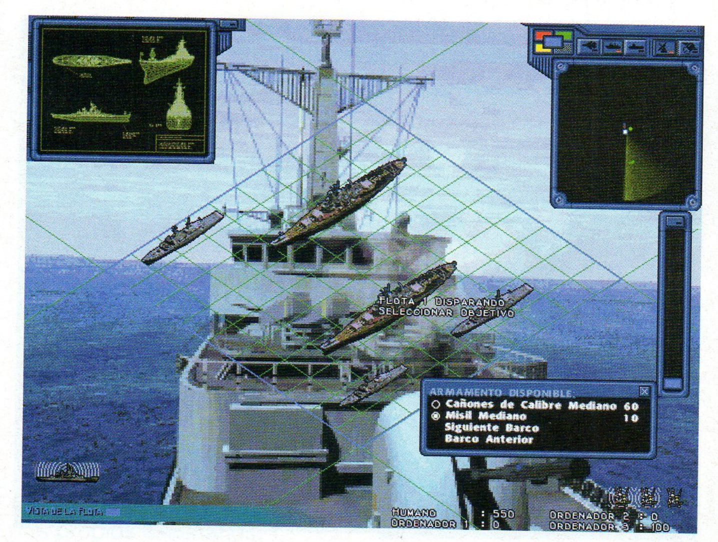


Desde el momento en que te asomas al producto añoras ese pedazo de papel sin complicaciones que te hacía pasar tan gratos momentos en su día. Y no lo olvidas hasta que no acabas por abandonar el programa, por imposible.

Han intentado darle algo de cuerpo al programa por medio de una serie de efectos de poca monta y muy baja factura, tanto gráficos como de sonido, que dejan muy atrás la sencillez del concepto original del juego. Para acabar de separarse del primitivo espíritu del programa han complicado el manejo hasta extremos insospechados.

Los gráficos son bastante sosos, a pesar de los mencionados intentos de los programadores de darles entidad propia de una forma u otra. El sonido no se salva de la quema general en la que se pierde todo el programa. ¿Habrán sacado este producto ahora, en un intento de aprovechar el indiscutible tirón del gran éxito cinematográfico *Titanic*?

V. SÁNCHEZ



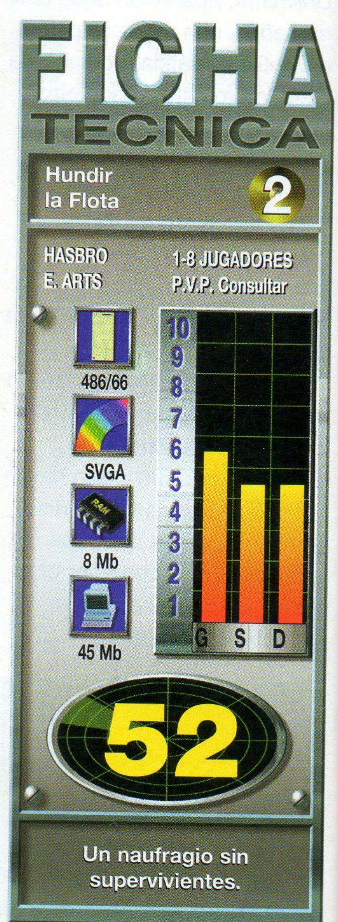
ALTERNATIVAS



OVERBOARD!
Psygnosis•Electronic Arts
Un juego de barcos mucho más apasionante.



RISK
Hasbro•Electronic Arts
Otro juego de estrategia de la casa, bastante más curioso.



HUNDIR LA FLOTA







Un clásico de los juegos de tablero no resiste el mediocre traspaso al mundo del software de entretenimiento. Un hundimiento más duro que el del Titanic.

Al parecer, en muchos sectores del mundo de la informática se han quedado absolutamente sin ideas. Y cuando faltan las ideas no hay más remedio, para mantenerse a flote (como veis, en este caso la expresión está muy bien traída), que echar mano de éxitos de otros medios, con objeto de obtener público gratuito.

Así, pasando por alto ejemplos venidos de otros sectores, en el de los juegos de mesa todos recordamos versiones informáticas como *Trivial Pursuit*, *Hero Quest* o los recientes *Monopoly* (incluida su versión de *La Guerra de las Galaxias*) o el hermano de este **Hundir la Flota**, *Risk*. Los resultados son muy irregulares, con programas de gran calidad y otros de ínfima.

Sin embargo, algo compartían: todos ellos eran comprensibles. Se hacía creíble su conversión, a pesar de algunos aspectos oscuros y retorcidos. Pero, ¿acaso **Hundir la Flota** es un juego con posibilidades en el PC? Yo diría que tanto o más que las tres en raya.

Desde el momento en que te asomas al producto añoras ese pedazo de papel sin complicaciones que te hacía pasar tan gratos momentos en su día. Y no lo olvidas hasta que no acabas por abandonar el programa, por imposible.

Han intentado darle algo de cuerpo al programa por medio de una serie de efectos de poca monta y muy baja factura, tanto gráficos como de sonido, que dejan muy atrás la sencillez del concepto original del juego. Para acabar de separarse del primitivo espíritu del programa han complicado el manejo hasta extremos insospechados.

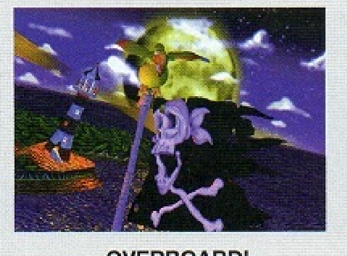
Los gráficos son bastante sosos, a pesar de los mencionados intentos de los programadores de darles entidad propia de una forma u otra. El sonido no se salva de la quema general en la que se pierde todo el programa. ¿Habrán sacado este producto ahora, en un intento de aprovechar el indiscutible tirón del gran éxito cinematográfico *Titanic*?

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



OVERBOARD!
Psygnosis•Electronic Arts
Un juego de barcos mucho más apasionante.



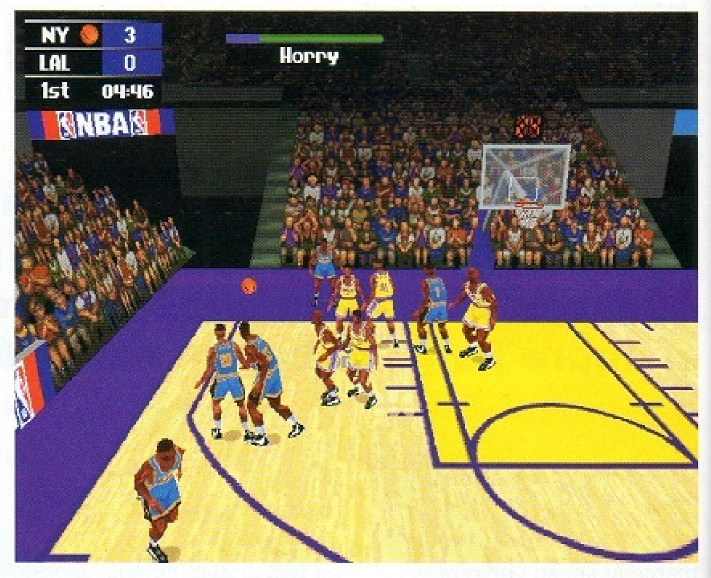
RISK
Hasbro•Electronic Arts
Otro juego de estrategia de la casa, bastante más curioso.





NBA ACTION '98

Una nueva conversión de juego de las videoconsolas nos llega de la mano de Sega PC. Ya te puedes preparar para saltar a la cancha con este enésimo simulador de un gran deporte.



Cuando se trata de un simulador de algún deporte de masas, poca presentación se le puede hacer...; sobre todo cuando lo avala la NBA. Sin embargo, los requisitos de calidad que pide el usuario, siendo un mercado saturado, se elevan hasta cotas insospechadas.

Si a alguien se le ocurriese la extraña idea de programar un juego de petanca (de título, por ejemplo, *Mariano's Petanca Simulator*), el público del mismo no pediría nada: bastante tienen con lo que tienen. Cuando nos topamos con el baloncesto profesional, como podríamos decir también del fútbol, el publico, ansioso y cargado de adrenalina, gritará enfurecido: "¡Más, más, queremos más!".

Y entonces algunos juegos, como **Nba Action 98**, suspenden en la reválida.

En efecto, toda la expectativa del deporte espectáculo del baloncesto norteamericano no llega a alcanzar las cotas de efectismo de algún que otro producto de este mismo género.

Los gráficos, pese a ser lo suficientemente buenos para lo exigido en la actualidad, pasan por ser un poco tristes y, en definitiva, bastante pobres.

Todo esto comienza a ser latente en la presentación del juego, donde nos introducirán al mundo del baloncesto con una especie de mediocre demo que incluye uno de los vídeos peor digitalizados que he visto en mucho tiempo. Todo ello acompañado de una animación "renderizada" que resulta a todas luces un poco repetitiva.

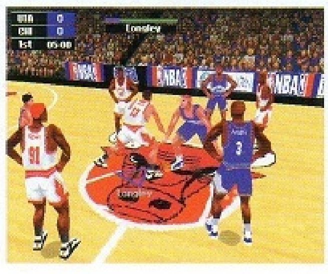
Después de la demo, es momento de comenzar a jugar. Ni siquiera la oportunidad de elegir entre los 29 equipos existentes, ni los 340 jugadores reales ni los personalizados que puedes crear consiguen elevar en demasía la calidad del producto.

Sin embargo, el título, con una extrema jugabilidad, es adictivo. Divierte, pero le falta demasiada parafernalia para triunfar en una plataforma como la del PC, donde el público está acostumbrado a muchos cohetes y, a ser posible, nada de jubabilidad.

El sonido no deja de ser curioso, aunque en detalles que ya todos conocemos, como la inclusión de un narrador deportivo, que cuenta paso a paso todas las incidencias del partido que estés jugando.

V. SÁNCHEZ



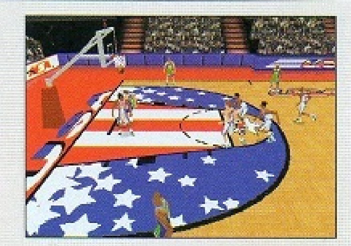




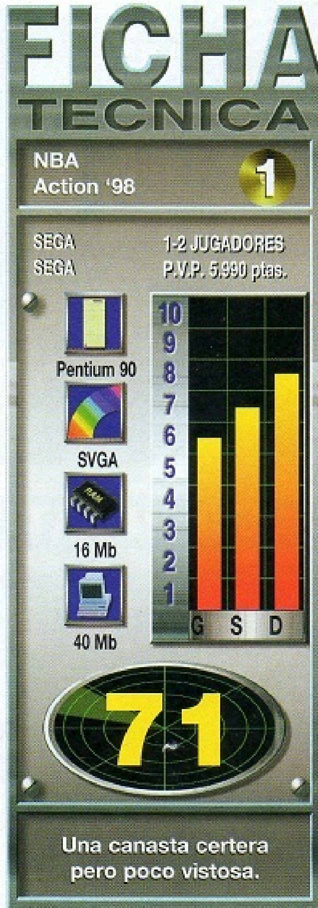
ALTERNATIVAS



NBA LIVE 98
EA Sports•Electronic Arts
Todo un juego de baloncesto en su mejor edición.



WORLD L. BASKETBALL
Mindscape•Proein, S.A.
Un baloncesto a la antigua usanza, con selecciones nacionales.



LAST BRONX

La lucha de las máquinas recreativas regresa hasta nuestros PCs de la mano de los reyes de este género, los programadores de la poderosa casa nipona Sega. Prepárate.



De todos es conocida la fabulosa saga *Virtua Fighter*, creada por los desarrolladores del grupo AM R&D DEPT 3. En él se encuentran algunos de los mejores programadores de máquinas recreativas, y Sega, por supuesto, los mantiene a cuerpo de rey. A la espera de una conversión de *Virtua Fighter 3* para PC, debemos conformarnos con un título intermedio como es este **Last Bronx**.

El argumento es sencillo: los luchadores más duros de Tokio están buscando sangre en las calles de la ciudad. Son peligrosos, agresivos, juegan sucio y están armados hasta los dientes. El que acabe con el resto será el ganador. Como puedes ver, nada nuevo bajo el sol.

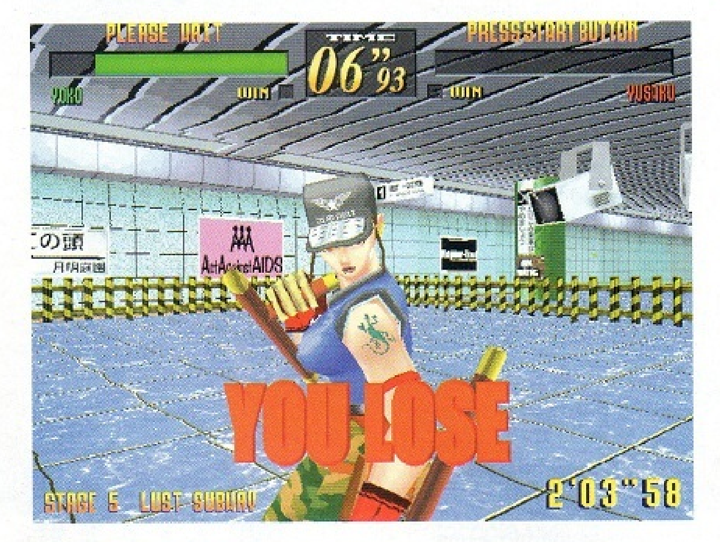
Los modos son los corrientes de los juegos de lucha uno contra uno. Modo historia (amenizado por unos vídeos *manga* en la presentación y, al acabarnos el juego, con cada personaje), Survival, donde con un solo individuo deberemos aguantar el máximo número de combates en pie, o Team Attack, donde seleccionaremos un equipo al que vamos controlar.

Gráficamente es espectacular, a pesar de que no usa aceleración 3D. Por supuesto, para disfrutar del modo 640x480 en 16 *bits* de color debes disponer de un equipo potente, como suele ocurrir con Sega.

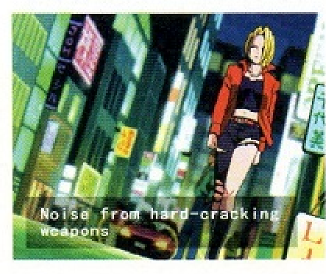
Aparte de los trabajados escenarios, nos hemos quedado impresionados con las texturas de los luchadores, de colores vivos, muy trabajados, sobre todo en lo que a la piel se refiere. No debemos olvidar la calidad de los vídeos *manga* que amenizan el juego, como comentamos antes. Lástima que, con un original japonés, les hayan puesto unos horribles subtítulos en inglés.

La música que acompaña a cada combate es impresionante y el sonido muy bueno... Hasta aquí todo bien, y te preguntarás dónde se encuentran los puntos negativos. Pues bien, la flagrante falta de originalidad y la escasez de combates (sólo diez, cantidad insuficiente de personajes), un descuido imperdonable. Es una lástima, porque el juego, en general, es muy bueno.

D. GOZALO







ALTERNATIVAS



VIRTUA FIGHTERS 2
Sega•Sega
Un clásico entre los clásicos en lo que a juegos de lucha se refiere.



DARK RIFT
Vic Tokai•Arcadia
Un juego curioso, aunque con gráficos de peor calidad.



JUEGOS

MAGESLAYER

Curiosa actualización del gran clásico *Gauntlet*, que hace uso de las más modernas tecnologías aportadas por las tarjetas aceleradoras de 3D.



Hace ya algunos años apareció una de las máquinas recreativas que más éxito han tenido en la historia: *Gauntlet*. Posteriormente apareció una continuación, *Gauntlet 2*, así como innumerables versiones para distintas consolas y ordenadores. Pues bien, los programadores de GT Interactive han tomado esta idea y la han traspasado a nuestro tiempo, con unas posibilidades gráficas mayores y un ambiente mucho más *gore* que antes.

Para los que no lo recuerden, la esencia de este juego es un arcade en el que manejas a un protagonista, que bien puede ser un guerrero, un enano, un mago o un inquisidor. Su misión es recorrer una serie de laberintos en busca de la salida hacia el nivel siguiente hasta el final. Y todo visto desde una cámara cenital.

Los protagonistas tienen diferentes posibilidades en función del personaje que escojas. Fundamentalmente, la diferencia está en la vida y en la cantidad de maná. Esta última sustancia es fundamental, pues se necesita para hacer uso de la magia, así como los golpes especiales, uno diferente para cada personaje. Al movimiento habitual se le han añadido nuevas posibilidades, como el salto.

El resto, es decir, la esencia del juego, es idéntico a *Gauntlet*. Aparecen innumerables enemigos que te van rodeando y debes eliminar. Algunos de éstos saldrán de una especie de madrigueras que debes destruir. Otros te dispararán, pues también disponen de magia. En general serán bastante fáciles de eliminar; la dificultad se limita a la gran cantidad de enemigos que existe.





Otro punto donde se ha mejorado mucho el programa ha sido en los laberintos en los que transcurre la acción. Ahora tienen distintas alturas, zonas con líquidos venenosos, plataformas que te obligan a saltar, mecanismos que abren puertas, etcétera. El aspecto gráfico de los mismos ha sido mejorado notablemente. Se puede jugar con modos de 320x200, los más pobres, hasta 1024x720. Te permiten incluso el uso de tarjetas aceleradoras 3Dfx; sin embargo, la utilización que se hace de ellas es prácticamente testimonial.

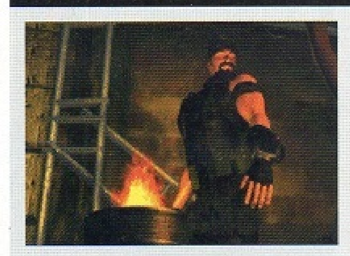
En el aspecto sonoro el título no presenta ninguna novedad reseñable. Es correcto, con buenas melodías y efectos especiales adecuados, pero nada más. No aporta, en definitiva, un valor añadido al programa.

En conjunto es un buen juego, no demasiado original pero que resucita una idea algo olvidada, para añadirle unos barnices que la dejan como nueva y que le dan el correcto envoltorio a una adictividad innata. Los aficionados no lo olvidarán.

A. J. NOVILLO



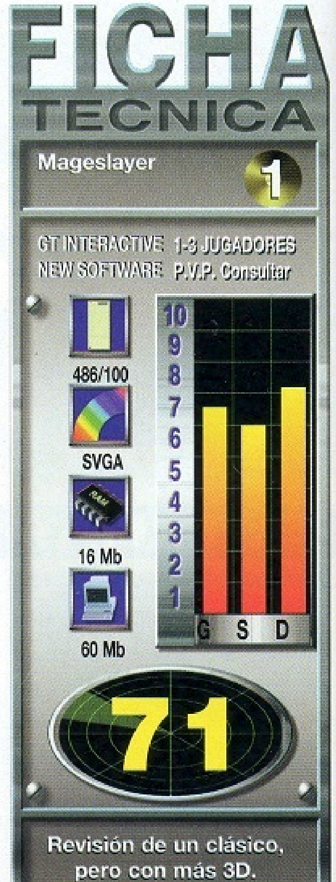
ALTERNATIVAS



TAKE NO PRISIONERS
RedOrb•Electronic Arts
Mismo motor bajo otro sello, pero en un ambiente futurista.



PROJECT PARADISE
Alternative•Friendware
Lástima que este juego no haya llegado a la altura de los anteriores.



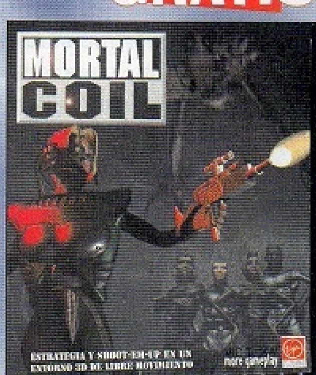
Vamos a presentarte a los cuatro amigos que conseguirás al suscribirte a PC Player.

Dred



Peech

GRATIS



ESTOS CUATRO AGENTES HARÁN TIRITAR CON TU AYUDA A UN EJERCITO DE REPUGNANTES ALIENS EN:

"MORTAL COIL"

OUTPOST 2

SIERRA

GRATIS

Y, si además nos presentas a un amigo tuyo que se suscriba, te regalamos el juego; "OUTPOST 2"

¿Y CUÁNTO CUESTA TODO ESTO?

4.995 ptas.

Suscripción anual, doce números. Fotocopia este cupón, en caso de tener a un amigo interesado.
Envíanos los dos cupones de suscripción juntos, y te remitiremos ambos juegos. Oferta válida hasta fin de existencias.
El precio por cada suscripción (4.995 pesetas) incluye un descuento del 30% sobre el precio de las revistas.
Tu amigo recibirá únicamente el juego Mortal Coil.

Nombre y Apellidos:
F. Nacimiento:
Domicilio:
Código Postal:
Localidad:
Teléfono:
Provincia:
Profesión:

Para suscribirte: Llámanos al teléfono: 91 - 661 42 11 Envíanos este cupón al fax: 91 - 661 43 86 o por correo al apartado: 54.283 Tower Communications 28080 Madrid

Forma de pago:
- ☐ Con cargo a mi tarjeta VISA nº: 16 dígitos
- ☐ Fecha de caducidad de mi tarjeta: 4 dígitos /
- ☐ Contra-reembolso del importe más gastos de envío:
- ☐ Cheque a nombre de Tower Communications S.R.L. que adjunto:
- ☐ Giro postal (adjunto copia del resguardo).
- ☐ Domiciliación bancaria (rellenar código de cuenta cliente).

Firma:

Código de cuenta cliente.
ENTIDAD OFICINA DC Nº CUENTA

FIGHTING FORCE

El mundo de los videojuegos es un lugar en el que nunca se acaban los malos. Por suerte, tampoco faltan los héroes y las heroínas que están siempre dispuestos a entregar su vida para defender a los más débiles del orbe.

Los amantes de las ciencias ocultas vaticinaban que el mundo acabaría el primer día del año 2.001. Una vez más demostraron estar totalmente equivocados. Fue un día normal y corriente, como cualquier otro primer día de cualquier otro año. Sin embargo, no sólo ellos pensaban que el apocalipsis se encontraba cerca. El que más lo ansiaba (vaya usted a saber por qué) era el chiflado doctor Dex Zeng.

Una y otra vez se preguntaba por qué no había sucedido nada. Y llegó a la brillante conclusión de que se había producido un error cósmico que él mismo debía solucionar. Había llegado el momento de destruir el mundo por sus propios medios. Por fortuna, hay cuatro variopintos personajes dispuestos a pararle los pies a él y a sus secuaces.

RECOMENDADO

Queda claro que el argumento no tiene nada de original. Al fin y al cabo no es más que un pretexto para desarrollar un título de acción con una trabajada estética oriental. De hecho, el diseño de los personajes y el desarrollo de la acción recuerda mucho a títulos recientes como *Virtua Cop 2* (por el concepto de los escenarios) y *Virtua Fighter 2* (por el modo en que se lucha). Se podría decir que **Fighting Force** es una mezcla de ambos programas.

Se trata de un juego de lucha que se encuentra distribuido en diversos niveles. Cada uno está organizado en fases en las que debes eliminar a todos los enemigos para poder pasar a la siguiente. Y, como es habitual en este tipo de juegos, al final de cada nivel debes enfrentarte al jefe del mismo.

El juego tiene cuatro protagonistas, dos masculinos y dos femeninos. Mace Daniels es una detective ampliamente respetada por su dominio de las armas y las artes marciales. Alana McKendrick es la hija ilegítima del doctor Zeng, que intentó utilizarla como conejillo de indias para probar una droga de su invención. Como es lógico, ella lo único que desea es vengarse de este pérfido personaje.

Hawk Manson es un luchador mercenario que tan pronto se pone del lado de los buenos como del de los malos. En esta ocasión, decide ponerse de parte de los primeros gracias al poderoso atractivo de Mace. Por último, Ben "Smasher" Jackson es uno de los reclusos más peligrosos del país, reclutado por Hawk para la noble causa.

Todos los personajes son expertos en la lucha cuerpo a cuerpo. Cada uno dispone de una serie de golpes especiales, pero tienen muchos movimientos en común. Se pueden dar puñetazos y patadas, además de correr y saltar. Existe un movimiento muy curioso que es el golpe atrás. Resulta sumamente útil cuando estás rodeado de enemigos y el que más daño te está haciendo te ataca por la espalda. También dispones de golpes combinados. Por ejemplo, se puede hacer un

















barrido pulsando cualquiera de los botones de ataque mientras se está corriendo. Como ves, **Fighting Force** es ideal para ser jugado con un buen *pad*. Eso sí, el dispositivo debe tener un mínimo de seis botones.

Tanto los enemigos como los protagonistas pueden interactuar con el entorno. Es posible coger objetos, como una papelera, un extintor o una rueda, y utilizarlos como arma arrojadiza. Incluso puedes utilizar una botella de vidrio para romperla en la cabeza del individuo que te esté incordiando en ese momento. También puedes utilizar armas reales. Hay cuchillos, pistolas, escopetas, barras de hierro, bazucas, etc.

Pero lo más interesante de todo es que puedes coger a un enemigo que se encuentre junto a ti y hacerle una llave que acabe con sus huesos en el suelo. O, lo que es mejor, que acabe impactando en la cabeza de alguno de sus pérfidos colegas.

El desarrollo del juego es bastante variado. Está compuesto por siete niveles, cada uno con su propio ambiente y distintos enemigos. Además, el desarrollo no es completamente lineal. Al final de algunos niveles se te da la opción de elegir el siguiente. Aunque, como es lógico, el inicial y el final son siempre los mismos. El juego comienza en el cuartel general del doctor Zeng, para



seguir por el centro comercial, el Bronx o el parque. Después escoges entre la base aérea o la naval y, por último, llegas al escondite del malo, lugar en el que te enfrentarás, finalmente, cara a cara con él.

La alta calidad de los gráficos queda fuera de toda duda. Los modelos tridimensionales de los personajes son muy buenos y detallados, pese a que no se ha utilizado un excesivo número de polígonos en su construcción. Por otra parte, la calidad de las texturas también es lo suficientemente alta y consigue proporcionar un buen aspecto a todo el juego. La peor parte se la llevan efectos como las explosiones. Con una tarjeta aceleradora de gráficos 3D se ven con un cierto nivel de transparencia, por lo que no resultan convincentes. En este sentido lo más destacado son las animaciones. Todos los movimientos están cuidados con mimo.

El sonido, aunque no está mal realizado, no llama demasiado la atención. Los efectos sonoros son de calidad, pero se echa de menos un mayor número de sonidos ambientales.

En resumen, **Fighting Force** es un programa de lucha bastante recomendable, que resulta ideal para el disfrute de dos jugadores.

F. DE LA VILLA








ALTERNATIVAS



QUAKE 2
id Software•Proein, S.A.
Clásico entre los clásicos de la acción tridimensional.



DARK RIFT
Vic Tokai•Arcadia
Lucha 3D en modalidad "uno contra uno".



PERFECT WEAPON
ASC•Electronic Arts
Otro juego de acción basado en combates continuos.

JUEGOS

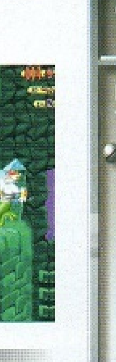
CLAW

Las plataformas se introducen una vez más en el PC con renovada fuerza. Esta vez se trata de un producto con una curiosa factura, un ingenioso argumento y adrenalina pura.



Últimamente, los arcades de plataformas que llegaban hasta nuestros PCs venían del mundo de las consolas caseras. Ahora, **Claw** aparece para demostrar que plataformas, creadas directamente para PC, también son capaces de divertir.

El protagonista del juego es el capitán Claw, apodado Atila de los Siete Mares. Se encuentra preso en La Roca; debes lograr que escape y encuentre las piedras preciosas que componen el amuleto de las Nueve Vidas. Un argumento de película de piratas, ratificado por un personaje divertido, imprescindible para que un programa de plataformas logre llegar al gran público.



A lo largo de los catorce niveles que componen la aventura te encontrarás con multitud de objetos, que vienen a completar tu armamento o a rellenar tu vida, así como con multitud de enemigos y trampas.

Los gráficos, SVGA, son de gran calidad, a pesar de tratarse de un programa realizado en dos dimensiones. Además, entre niveles encontrarás secuencias animadas que sirven para hilar el transcurso de la aventura. Los efectos especiales de imagen también dan la talla.







En cuanto al sonido, posee una banda con melodías muy divertidas que hacen juego a los distintos niveles. Los efectos especiales, por último, logran darle el definitivo toque de calidad.

Por lo demás, no se han olvidado de las opciones multiusuario. Y ya que se ponían a ello, lo han hecho a fondo: hasta 64 jugadores pueden enfrentarse entre sí a través de Internet. Es un detalle que eleva en gran medida el interés del producto.

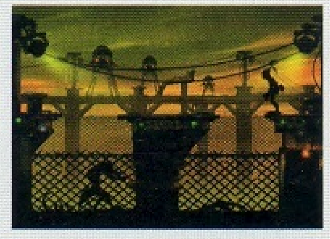




Un programa ameno y bastante divertido, que hará las delicias de todos los seguidores de las plataformas y no dejará ningún usuario insatisfecho.

P. López

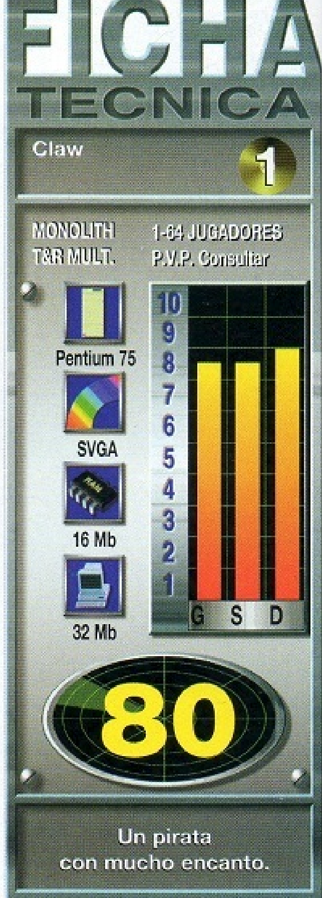
ALTERNATIVAS



ABE'S ODDYSEE
GT Interactive•New Software Center
Todo un juego de plataformas, con algunos retazos de estrategia.



TINTÍN 2
Infogrames•Infogrames
Un plataformas bidimensional, a la antigua usanza.



SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Los turismos más potentes que te puedas imaginar se encuentran a tu disposición en este título, que muchos pudimos disfrutar dentro de las salas de máquinas recreativas.

Sega mantiene la eficaz política merced a la cual de vez en cuando pone en circulación en el mundo del PC alguno de sus más sonados éxitos de máquinas recreativas o videoconsolas. En esta ocasión se trata de un simulador de coches de carreras, más concretamente de superturismos, esos excepcionales ejemplares preparados especialmente para los más duros avatares de la alta competición.

Así pues, una vez más tus sueños de velocidad se hacen realidad en la pantalla del ordenador. La lástima es que no con toda la altura que este excelso género se merecíera, esta vez por algunas deficiencias gráficas que hacen bajar el nivel general del programa.

A tu disposición se encuentran dos modos de juego: Arcade y PC. En el primero tienes que correr, simplemente, una carrera en cualquiera de los circuitos del programa. En el modo PC participas en un campeonato a gran escala. Los expertos pilotos de carreras deben saber que hay alguna sorpresa escondida para quien logre hacerse con las mejores posiciones...

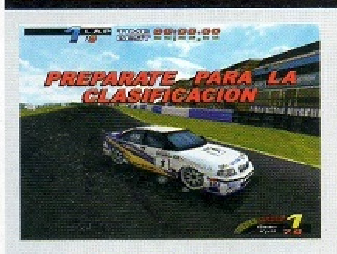
El problema de los gráficos se reduce a que no se encuentran optimizados para 3Dfx, y tampoco para Direct 3D. Sega parece un poco reacia a subirse al carro de las tres dimensiones más modernas, lo que no hemos logrado explicarnos todavía... Además, dentro de un ordenador "mediano" (Pentium 166 con 16 MB de RAM) no corre demasiado bien. Si en un futuro aparece un parche que permita al juego deslizarse gracias a una tarjeta aceleradora, entonces volveremos a hablar.

El sonido no tiene este problema. Los efectos especiales no te dan más que cualquier otro programa del género, pero tampoco se le puede pedir más en ese sentido. Las melodías, en cambio, están muy bien escogidas. Son un fondo inmejorable: te proporcionan toda la emoción de las carreras.

Los diversos coches entre los que tienes la posibilidad de elegir son auténticos fuera de serie, lo cual es una auténtica gozada, a pesar de los pequeños inconvenientes que tiene el título. Por último, los programadores han contemplado el juego multiusuario, que puedes llevar a cabo dentro un mismo ordenador o bien mediante módem o cable serie.



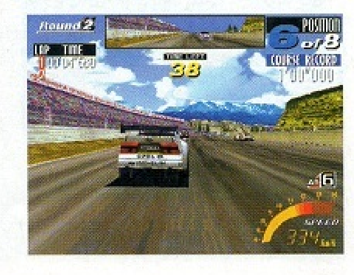
ALTERNATIVAS

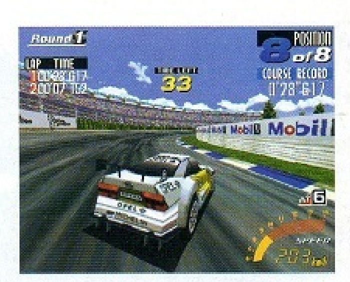


TOCA TOURING CAR
Codemasters•Proein, S.A.
Otro juego actual basado en los superturismos.

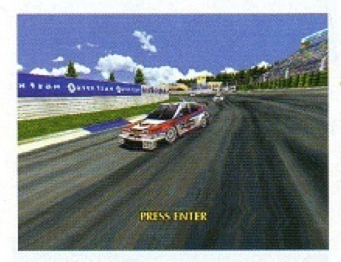


TEST DRIVE 4
Accolade•Electronic Arts
Bastante espectacular si cuentas con una aceleradora 3D.









Los amantes de la velocidad no pueden perderse este título, que tiene que hacer frente a otro similar, *TOCA Touring Car Championship*.

P. López



Una de las máquinas con más éxito en salas de juego no posee como principal baza la electrónica, sino la física. Son los *pinballs*.



ADDICTION PINBALL

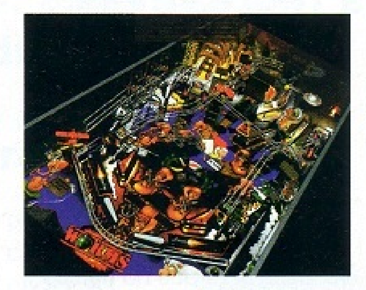
Los chicos de Team 17 se han decidido por intentar añadir algo al mundo de los simuladores de juegos de bolas en forma de dos tableros que tienen como protagonistas a dos de los programas de la compañía, *Worms* y *Rally Fever*.

El aspecto que más importancia ha tomado, dejando a un lado la simulación de la dinámica de la bola, con



todos sus movimientos y recorridos, es el apartado gráfico. Para empezar, dispone de diversas resoluciones, que van desde los poco detallados 640x480 hasta los 1280x1024, en donde es casi imposible distinguir los puntos que conforman los gráficos. Además, cada una de estas resoluciones la podrás poner en 256 colores o en 65.000, dependiendo de la potencia de tu equipo.

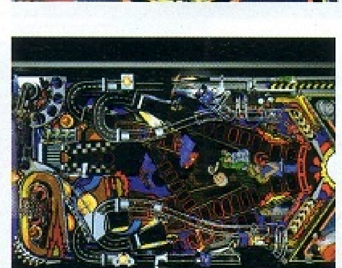
Una vez que compruebas la versatilidad de la presentación, ves que no se han quedado ahí. Cada mesa tiene seis posibilidades de visionado distintas, en las que varía la posición de la cámara enormemente. Pueden pasar de una vista casi horizontal a otra que es completamente cenital, con diversos intermedios u otras posiciones como verla en horizontal, desde una esquina o bien desde la parte trasera.



Estos puntos de vista tan extraños están bien para probarlos, pero resulta casi imposible jugar con ellos, pues la costumbre de que la bola caiga hacia abajo queda completamente rota.

Tras esto, queda por comentar que el gráfico que representa la bola está estupendamente hecho, recreando perfectamente el color metálico, incluso reflejando los diferentes puntos de la mesa por los que pasa. La mesa está muy animada, pues continuamente se están encendiendo y apagando luces, subiendo y bajando diferentes barreras que varían ligeramente la configuración, etc. A todo esto hay que añadir que el movimiento es muy suave y realista, con reacciones naturales de la bola, incluso cuando das el efecto de golpear la mesa o parar la bola para apuntar el disparo.

El sonido está a la altura de las circunstancias, emulando todos los diferentes sonidos de una máquina de sala, a los que les han añadido unas cuantas bandas sonoras "cañeras", que variarán a lo largo de la partida, acelerándose si estás jugando en multiball o variando si tienes la posibilidad de hacer una puntuación especial.







Las mesas están creadas en tres dimensiones, con diferentes pasillos por encima del tablero, rampas, pasillos subterráneos, varios *flippers* aparte de los básicos y otras diferentes características.

El principal problema de este programa es la escasez de mesas, pues con sólo dos tableros corres el peligro de aburrirte rápidamente. Echas en falta otros tableros, sobre todo al comprobar que el programa está preparado para soportarlos (¿una futura ampliación?). Por lo demás, es un estupendo simulador.

A. VEGAS

ALTERNATIVAS



BALLS OF STEEL
GT Interactive•New Software Center
Un programa entretenido con bastantes más tableros.



3D ULTRA PINBALL 3
Sierra•Coktel Educative
Un *pinball* que tiene jurásicos elementos a su alrededor.



FÓRMULA 1 '97

Psygnosis te brinda una nueva oportunidad para disfrutar de su título dedicado a la Fórmula 1. En realidad es el mismo título del pasado, con alguna mejora.



Si eres un auténtico forofo de la F1 pero no te van demasiado las complicaciones, Psygnosis te ofrece un título ideal para ti. **F1 '97** es una simulación deportiva bastante completa que no alcanza el realismo de otros juegos del género. Está pensado para aquellos jugadores que prefieren el aspecto arcade de una carrera de bólidos.

Dispones de dos modos de juego principales: Arcade y Gran Premio. El modo Arcade permite practicar en los distintos circuitos con el fin de dominarlos y estar perfectamente preparado para el Gran Premio. No dispone de



las opciones más avanzadas, por lo que sólo se permite elegir el circuito y la escudería con la que se desea participar. Incluye a su vez otros dos modos de juego. El primero también recibe el nombre de Arcade y sirve para participar en una carrera junto con otros coches. El segundo, Time Attack, se utiliza para correr contra el reloj.



El modo Gran Premio es más completo. Puedes participar en una carrera o en todo el campeonato, y presenta opciones para establecer el modo de juego. Por ejemplo, es posible ajustar la longitud de la carrera, el tiempo atmosférico y la existencia o no de averías, entre otros. Además, antes de comenzar la carrera el jugador puede realizar ajustes en el coche, como el tipo de neumático, la suspensión y los discos de freno. Sin embargo, estas opciones son más simples de lo que se suele ver en este tipo de juegos.

Los gráficos son bastante buenos con una aceleradora 3D. Los circuitos están correctamente modelados, así como los vehículos, y las texturas son vistosas y de calidad. En este apartado incorpora detalles bastante buenos. Los coches arrojan sombra sobre el suelo, el sol provoca reflejos en la lente de la supuesta cámara desde la que se sigue la simulación y las ruedas echan humo en determinados momentos.



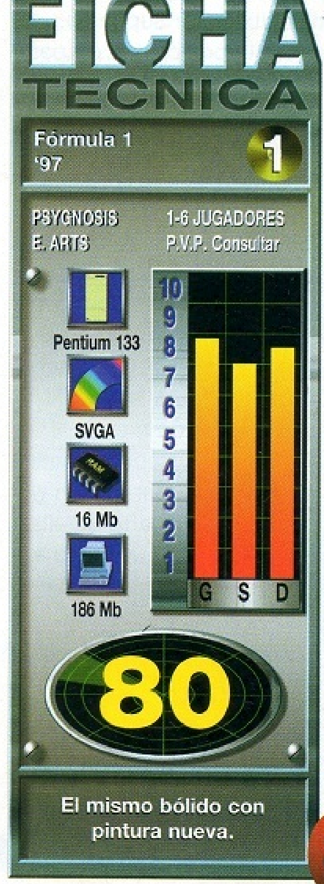




El sonido tiene sus altibajos. La música es estupenda y los efectos de sonido de calidad, con excepciones. Pero el doblaje de los comentaristas es penoso.

Lo peor del juego es el modelo físico utilizado en la simulación. El coche hace unos derrapes extraños y los choques son poco realistas.

F. DE LA VILLA



ALTERNATIVAS



CART PRECISSION RACING
Mirosoft•Microsoft
Un juego basado en la Indycar, con unos gráficos de impresión.



F-1 RACING SIMULATION
Ubi Soft•Ubi Soft
Otro de los grandes pesos pesados de este género.

SKI RACING





Cuando todavía se escuchan los ecos de los Juegos Olímpicos de Nagano, Sierra nos sorprende con un simulador deportivo dedicado al ski, el deporte invernal por excelencia.

De la mano de Sierra nos llega un simulador deportivo dedicado por entero al ski. Está amadrinado nada más y nada menos que por la campeona olímpica Picabo Street, ganadora de una medalla de oro en los recientes Juegos de Nagano. Por desgracia, el programa no merece ni tan siquiera una triste medalla de bronce.

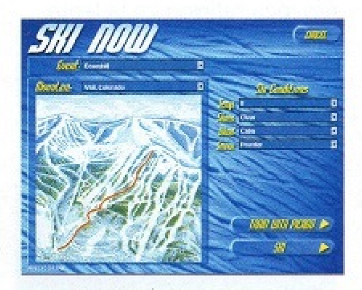
El juego, de la serie Front Page Sports, contempla cuatro modalidades del deporte: Descenso, Slalom, Slalom Gigante y Súper Slalom Gigante. El más fácil y rápido es el primero, mientras que el último es el que presenta al jugador la mayor dificultad. Por supuesto, existe la posibilidad de participar en cada evento por separado o hacerlo en todos y cada uno de ellos. Además, puedes elegir entre correr una sola carrera y realizar toda una temporada.

Ski Racing contiene seis de las pistas más populares del momento: Aspen, Vail, Monte Bachelor, Garmisch, Whistler y Val d'Isère. Si eres aficionado a este deporte, conocerás la mayor parte de ellas. Un tanto a favor del juego es la gran fidelidad con la que están representadas las pistas.





Gráficamente, dista de ser una maravilla. Los escenarios son más bien sencillos y, por la propia naturaleza de este deporte, un poco monótonos. Tanto los modelos tridimensionales como las texturas que han sido empleadas podrían ser, sin duda, mejores. Y aunque el programa soporta aceleración de gráficos tridimensionales por hardware, el conjunto apenas mejora. Lo más destacado es la simulación del tiempo atmosférico. El efecto de la nieve al caer desde el cielo está muy logrado.



Las animaciones tampoco aportan nada interesante a este juego. Son de calidad bastante buena, pero muy poco variadas. Sin embargo, las caídas que sufres son de lo más espectacular, como era de esperar.

En cuanto al sonido, poco hay que decir. La música grabada en las pistas de audio del CD-ROM presenta gran calidad, pero el sonido digital no está a la altura de las circunstancias. El único efecto que merece la pena es el del deslizamiento de los esquíes sobre la nieve durante el descenso.

En definitiva, un juego sencillo, con unos gráficos y un sonido de lo más normal. A la larga resulta entretenido, como cualquier juego de carreras, pero no engancha lo suficiente.

F. de la Villa

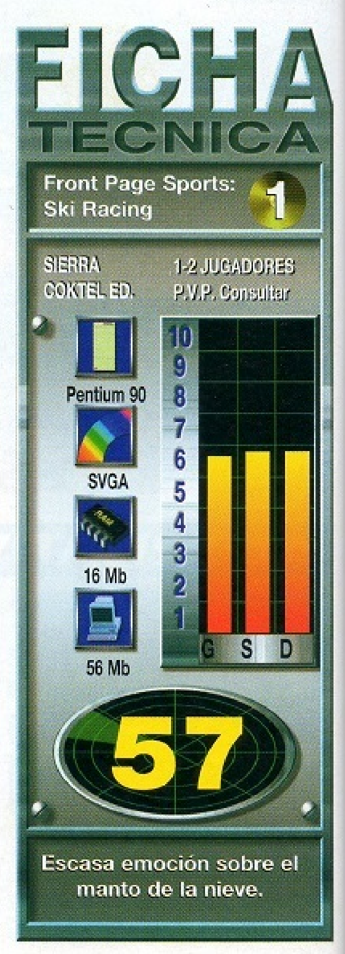
ALTERNATIVAS



2 ON 2 NHL OPEN ICE
Midway•New Software Center
Un juego que también se practica en superficies heladas.



TINTÍN EN EL TÍBET
Infogrames•Erbe
Aquí sí que paso frío nuestro querido Tintín.



MAXIMUM FORCE

Necesitas toda la fuerza de que seas capaz para sobrevivir en este programa de mirilla, continuación de un excelente título que causó estragos en las salas de máquinas recreativas.



Hace algunos meses nos llegó *Área 51*, un arcade de mirilla de características similares a las clásicas máquinas de pistolas como *Time Crisis* o *Virtua Cop*. Ahora tenemos la posibilidad de jugar con **Maximum Force**, continuación del mencionado título. Se debe considerar más una continuación que una segunda parte, porque las características del juego, tanto técnicas como de argumento, son muy similares, por no decir iguales, a las de *Área 51*.

El argumento es simple. Te pones en la piel de un policía que tendrá que actuar en tres situaciones distintas. En el atraco de un banco, en una barco y en una tercera misión secreta, a la que sólo accedes cuando hayas finalizado las dos anteriores. Dispones de tu arma de diez balas, que debes recargar cuando finalicen para seguir disparando

A lo largo de cada misión encontrarás otras armas, como recortadas y ametralladoras, que te durarán hasta que recibas un disparo. Tendrás una salud máxima de 7 unidades. Cada vez que recibas un disparo o mates a un inocente perderás una unidad. Cuando las hayas perdido todas finalizará la partida, salvo que consumas otro crédito. En total dispones de 6 créditos. Cuando los acabes finalizará la partida.

El juego no es muy complicado. Debes disparar a todos aquellos que aparezcan con un arma en la mano y eliminar las bombas que te disparen. Sigues una cámara que viene prefijada de antemano y los enemigos aparecen siempre en la misma secuencia. Esto es un problema, especialmente debido a la escasez de escenarios, pues recordarás dónde te van a atacar y el juego perderá interés.



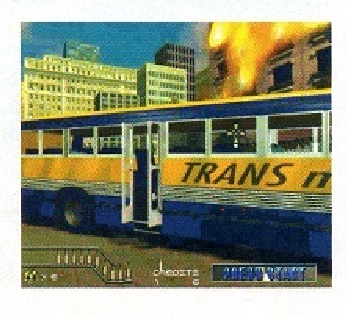


La dificultad es ajustable, desde fácil a casi utópica, donde aparecen infinidad de enemigos, ideal para amantes del gatillo fácil y la sangre a raudales.

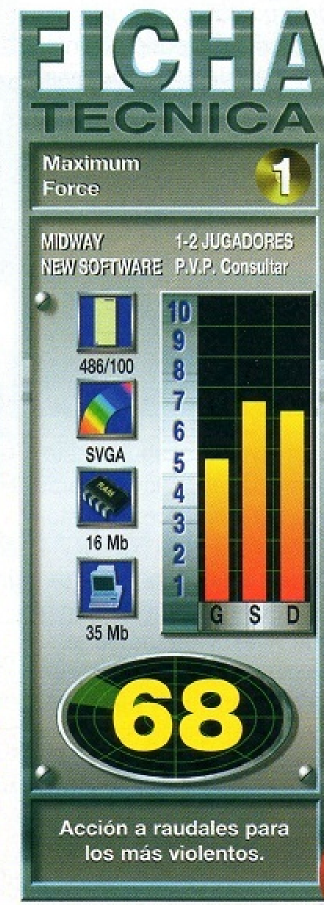
Técnicamente el juego está a años luz del mejor título del estilo para PC, *Virtua Cop 2*. La calidad gráfica es escasa, aunque suficiente para un título de estas características. En lugar de optar por enemigos modelados en tres dimensiones, utilizan imágenes grabadas de personas reales, dando un aspecto menos realista. Sin embargo, no se puede negar que tiene la capacidad de entretener y es bastante divertido.

A. J. Novillo





FICHA TECNICA



Acción a raudales para los más violentos.

ALTERNATIVAS



AREA 51
Midway•New Software
Primera entrega de esta saga de juegos de mirilla.



VIRTUA COP 2
Sega•Sega
El mejor de la mejor saga recreativa de programas de mirilla.

Broderbund nos propone ahora una nueva entrega de su serie *Journeyman Project*, que se pone al día con las mejores intenciones.

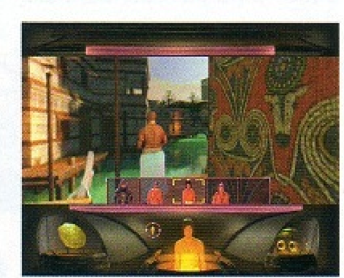
LEGACY OF TIME: JOURNEYMAN PROJECT 3



Nos encontramos ante la tercera parte de la saga *The Journeyman Project*, en este caso con el sobrenombre **Legacy of Time**. Se trata de una aventura gráfica al más puro estilo donde tendrás que viajar a través del tiempo gracias a una tecnología futurista. Multitud de complicados *puzzles* que resolver en cuatro CDs cargados de detalles de gran calidad técnica.

En esta nueva entrega de la videoaventura tu papel es el del heroico Agente 5, Gage Blcakwood, ya protagonista en la anterior entrega de la serie. En la primera parte tendrás que encontrar un mensaje grabado por el Agente 3 que será de vital importancia para el curso de esta misteriosa viedoaventura.







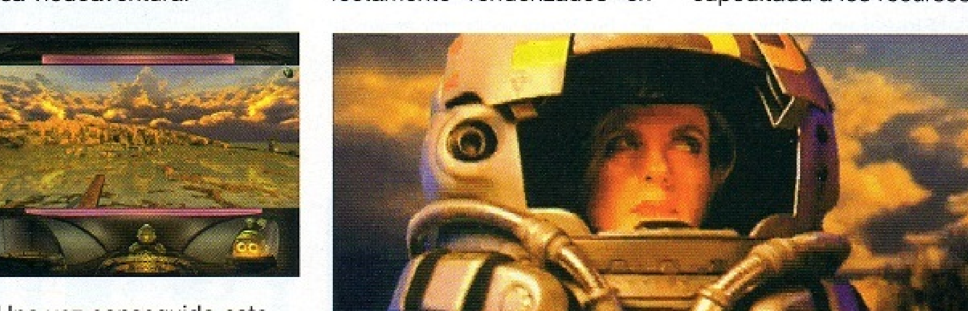
Una vez conseguido este primer objetivo, investigarás una terrible distorsión histórica ocurrida en el pasado. Debes remediarla para que no influya en el tiempo en el que vives. Viajando por el tiempo descubrirás civilizaciones antiguas y perdidas. Con la capacidad de tu traje serás capaz de asumir múltiples personalidades que te serán de vital importancia para poder deambular sin problemas por el entorno.

Esta tercera parte es un avance técnico increíble respecto a las anteriores. Por primera vez en la saga tendrás a tu disposición un entorno tridimensional. Todos los personajes que aparecen son actores reales y están perfectamente digitalizados en el entorno gráfico, de manera que no hay un choque notable de uno a otro. Este entorno está mimado hasta el último detalle, con gráficos de alta calidad y perfectamente "renderizados" en las diversas partes del planeta a las que viajarás, todas adecuadamente simuladas.

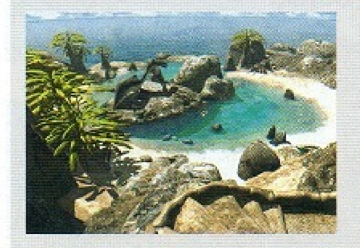
El colorido es muy acertado en todo momento, gracias a una estupenda paleta de colores. El movimiento del personaje, al cual ves en primera persona, tiene una libertad total de rotación (a través de su propio eje), de vital importancia para encontrar los múltiples objetos diseminados. Sin embargo, la capacidad de traslación está supeditada a los recursos de la aventura. La música no resalta sobre el conjunto y simplemente acompaña al resto del programa.

Los seguidores de la saga no se sentirán decepcionados con esta entrega. Con el nuevo entorno 3D van a captar muchos aficionados al género de la videoaventura.

L. MARTÍNEZ



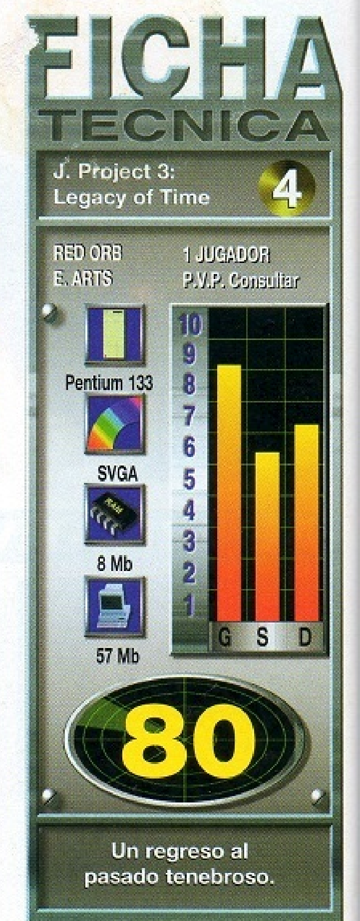
ALTERNATIVAS



RIVEN
RedOrb•Electronic Arts
Anterior juego de aventura de RedOrb, también con *renders*.

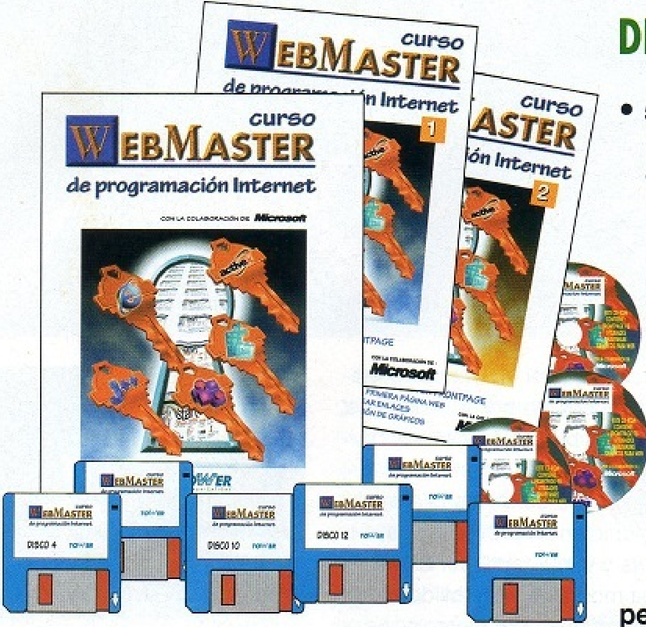


BLADE RUNNER
Westwood•Virgin
La aventura por antonomasia de los últimos tiempos.



Active X, Animaciones, CGI, Correo electrónico, Diseño gráfico, FTP, FrontPage, Html, Html Dinámico, Java, Java Script, Navegadores, Visual J ++.

PREPÁRATE PARA SER EL MEJOR WEBMASTER



DESCRIPCIÓN DE LA COLECCIÓN:

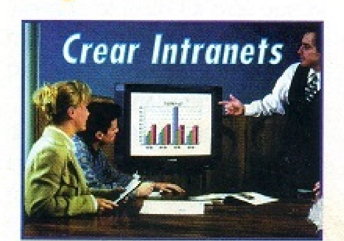
- 5 CD ROM. Con los programas necesarios para el seguimiento del curso y el código de los ejercicios expuestos en el mismo.
- 500 fichas a todo color.
- 4 carpetas rígidas con anillas.
- 1 carpeta para los disquetes y CD-Roms.
- 48 disquetes.

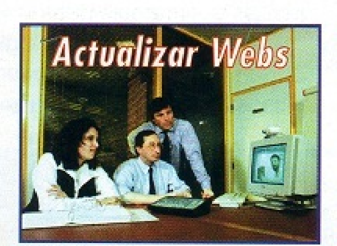


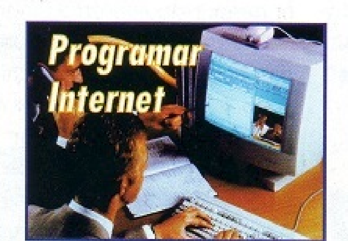
Contenidos prácticos con ejemplos, ejercicios, casos, modelos, guías, etc... Se entregará un diploma acreditativo a las personas que finalicen el curso.

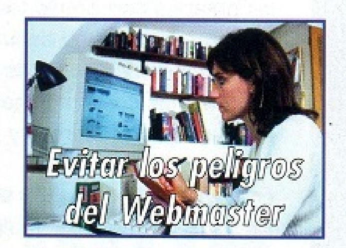
Valorado en 22.270 Ptas.

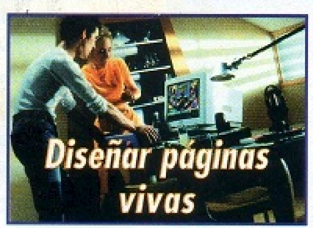
Aprenderás a: ....















Por sólo 29.990 PTAS

Solicítanos información en el tfno. 91-6614211, en el correo electrónico suscrip@towercom.es o envíanos este cupón y te contaremos cómo suscribirte y cómo funcionará la primera Bolsa de trabajo de expertos en Internet relacionada con este Curso.

Nombre y Apellidos .... F. nacimiento ....
Domicilio .... C.P. ....
Ciudad .... Provincia .... Telf.: ....
e-mail .... Profesión ....
Apartado de correos .... Código Postal ....

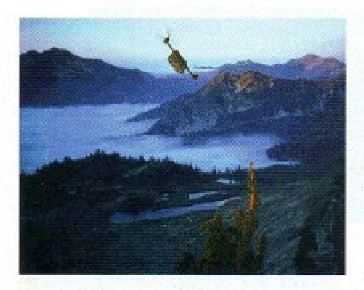
❑ Deseo recibir amplia información sobre el Curso Webmaster

UBIK

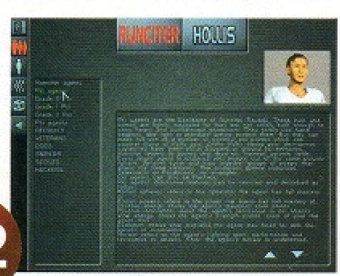
Nadie, absolutamente nadie, sabe qué es lo que le depara el mañana. Pero, si hacemos caso a los juegos de corte futurista-apocalíptico como éste, va a ser algo horrible.



El argumento de **Ubik** se basa en una novela del prestigioso Philip K. Dick, autor de *Blade Runner* y *Desafío Total*. El juego está ambientado en el Nueva York del año 2.019, donde nos encontramos con un mundo bastante distinto del actual. El hombre ha llegado a colonizar el espacio y las grandes corporaciones gobiernan el destino del universo conocido. Como es de suponer, las corporaciones están en guerra entre sí y el espionaje industrial se encuentra a la orden del día. Hay agentes especializados









en la guerra sucia, algunos de los cuales incluso poseen poderes psíquicos.

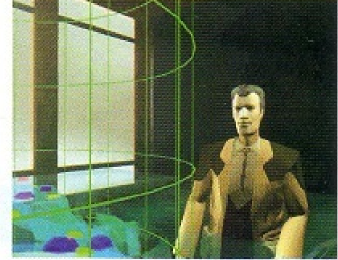
El sistema de juego recuerda enormemente a los archiconocidos *Syndicate* y *Syndicate Wars*. El jugador maneja a Joe Chip, Jefe de Operaciones de la corporación Runciter. Su trabajo, una vez asignada la correspondiente misión, consiste en elegir el grupo de agentes idóneo, equiparlos de la forma más adecuada y dirigir personalmente la acción.

Cada misión comienza en el propio despacho de Joe. En primer lugar debes desplazarte al despacho del señor Runciter, donde recibes instrucciones acerca de la misión. A continuación utilizas un terminal de ordenador para acceder a todos los datos que te permitirán tomar las decisiones más adecuadas.

El aparato muestra toda la información acerca de los agentes disponibles, desde sus honorarios hasta sus habilidades, pasando por el equipo que poseen. Puedes elegir a los agentes uno por uno o hacer que el ordenador genere un equipo por ti. Asimismo, es posible mejorar el equipamiento de los agentes. Dispones de diversas armas, municiones, protecciones, *kits* y *chips* tácticos. Estos últimos activan habilidades especiales. Por ejemplo, es posible parar un tiroteo durante unos segundos para pensar la estrategia que seguir. Aunque, como es lógico, el número de *chips* por misión está limitado. El ordenador también incluye una completa enciclopedia sobre todos los personajes, objetos y poderes psíquicos que aparecen en el programa.

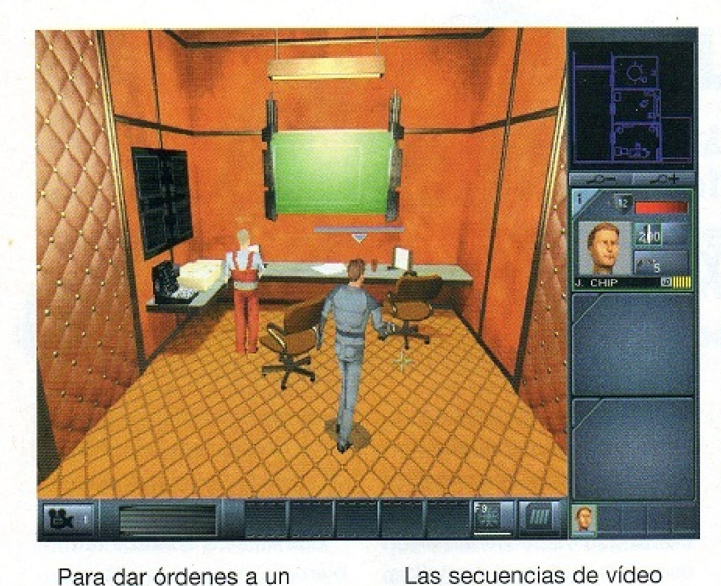
Una vez configurado el comando, se pasa directamente a la acción. El juego se desarrolla en un entorno tridimensional, pero el decorado no se calcula en tiempo real. Está formado



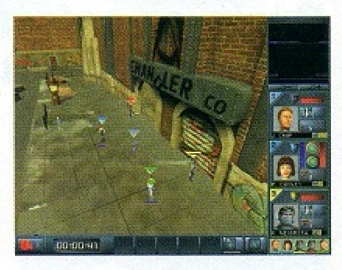


mediante el uso de imágenes previamente generadas, por lo que sólo es posible elegir entre un número limitado de posiciones de cámara. Este aspecto es fundamental en **Ubik**. Todas las órdenes se dan mediante el ratón, pero es necesario tener siempre una mano en el teclado para poder cambiar de cámara.

Existen dos posibilidades en este sentido. La primera es que el ordenador seleccione la que considera más adecuada, mientras que la segunda te permite cambiarlas mediante la pulsación repetida de una misma tecla. El problema reside en que el ordenador muchas veces elige una cámara poco apropiada y, además, en que los cambios de cámara se suceden de forma automática, desorientando un poco al jugador. Esto resulta molesto, porque muchas veces se pierde de vista a los agentes, sobre todo en plena lucha, porque se ven desplazados por los disparos enemigos.







Para dar órdenes a un agente basta con hacer *click* sobre el mismo con el botón derecho del ratón. En ese momento aparece un menú con las acciones que puedes realizar en ese momento. Los agentes son capaces de explorar el terreno con cierto detenimiento, usar armas y poderes especiales, arrodillarse para disparar con mayor precisión y curarse parte de sus heridas, etc.

Lo mejor del juego, sin duda alguna, son los gráficos. Los escenarios presentan una calidad muy alta. Como ya se ha comentado antes, se han construido mediante imágenes "renderizadas", sacrificando un poco la jugabilidad con el fin de mejorar la estética del programa. Los personajes, en cambio, están formados mediante gráficos vectoriales con texturas. El resultado, en general, es bastante convincente, aunque, una vez más, las sombras se encuentran un poco mal simuladas.

Las secuencias de vídeo que hay entre fases son dignas de mención. Al igual que los decorados, están creadas con herramientas de modelado en tres dimensiones, y los resultados obtenidos son impresionantes. En alguno de ellos se puede ver, incluso, una estupenda mezcla entre imágenes sintéticas y digitalizadas.

RECOMENDADO

Las animaciones de los personajes se han realizado con la ayuda de la técnica denominada captura de movimientos (*motion capture*). Es un sistema que suele dar muy buenos resultados. Sin embargo, en **Ubik** no se ha sabido sacar el máximo partido a dicha técnica. Los movimientos no poseen la suficiente naturalidad y a menudo se observa cómo los pies de los personajes patinan sobre el suelo. Aun así, el resultado es lo suficientemente bueno como para no estropear el desarrollo del juego.

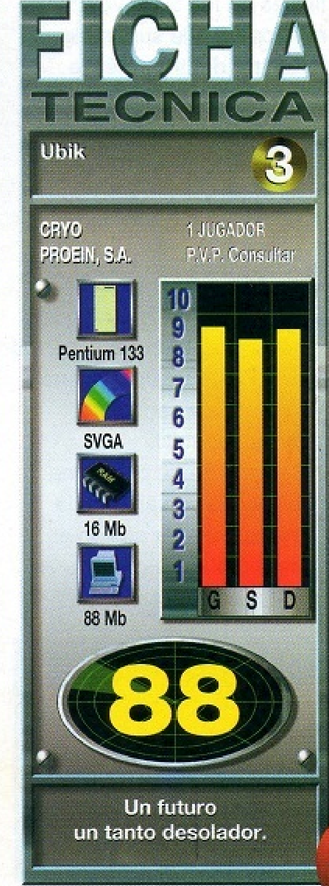
Al igual que los gráficos, el sonido también goza de una alta calidad. La música, aunque merece la pena, pasa un poco desapercibida. Pero lo mejor de todo son los sonidos digitales. El ruido de las máquinas, de las armas y de los vehículos es realmente bueno.

Además, frecuentemente se escuchan sonidos ambientales que dotan al juego de una mayor vida. Por último, de las voces de los personajes se puede decir, simplemente, que son adecuadas.

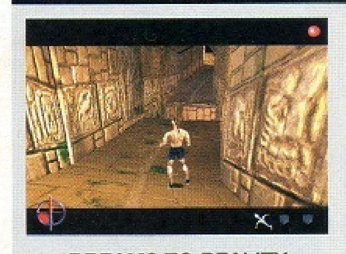
Ubik es un curioso título que encantará a los seguidores del género de la ciencia ficción. Tiene buenos gráficos y buen sonido y consigue mantener un elevado grado de interés en el jugador.

F. de la Villa





ALTERNATIVAS



DREAMS TO REALITY
Cryo•Proein, S.A.
Un juego con gráficos similares de la misma compañía francesa de *Ubik*.



HELLFIRE
Sierra•Coktel Educative
Un arcade en toda regla, visto desde una perspectiva isométrica.



MEN IN BLACK
Gremlin•Arcadia
Una aventurta 3D basada en la película con Will Smith.

BATTLEZONE

En un futuro cercano, EE. UU. y Rusia se enfrentan con sangre por la conquista del espacio.

BattleZone es un *remake* de uno de los primeros juegos tridimensionales que se crearon en los 80. La tecnología ha avanzado mucho desde entonces y ahora podemos disfrutar en nuestros PCs de una nueva versión ampliamente mejorada en todos los aspectos. El argumento del programa nos cuenta que a



finales de los 50 cayó un meteorito en la superficie terrestre: dentro de él se encontró un nuevo elemento.

Se trataba del bio-metal, que permitiría construir vehículos y armas sin par. Por ello, la búsqueda de yacimientos de bio-metal en el espacio se convirtió en un objetivo prioritario tanto para los americanos como para los rusos. Fue cuando comenzó la auténtica y sangrienta Carrera Espacial.

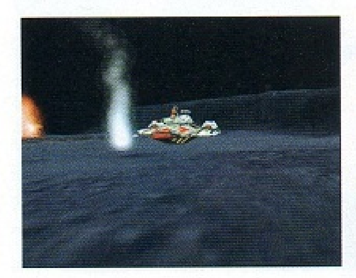
Se trata de un programa que mezcla sabiamente la estrategia con la acción en tiempo real y los gráficos en tres dimensiones.





El jugador interpreta el papel de comandante de una base planetaria al que se le asigna una serie de misiones de forma continuada. Sus tareas principales consisten en ordenar la recolección del material que permitirá crear nuevas construcciones, organizar la defensa de la base y atacar los objetivos de los enemigos.

Podrías pensar que no es más que un nuevo *C&C*, pero si te fijas en las imágenes verás que no es así. Toda la acción se sigue en primera persona, a pie o desde el asiento de cualquiera de los vehículos. Las órdenes se dan mediante menús o visualización directa. Por ejemplo, puedes seleccionar un caza aliado que estés viendo en ese momento en la pantalla y ordenarle que defienda una estructura en concreto. En **BattleZone** hay cerca de 30 unidades distintas, por lo que el número de órdenes posibles es bastante alto.





Los gráficos son de calidad, con paisajes realistas, posiblemente creados con la ayuda de fotografías cedidas por la NASA. Los modelos 3D son convincentes y las texturas presentan unos gráficos de calidad. Sin embargo, los efectos especiales no son nada del otro mundo.

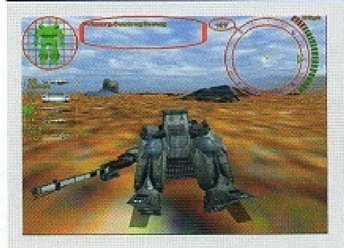
Los efectos sonoros también presentan una alta calidad: tanto los disparos como los choques y las explosiones son bastante realistas. Lo mejor son las voces digitalizadas que se escuchan a través de la radio del casco.

BattleZone es un programa muy interesante, entretenido y bastante bien realizado. Recomendado para amantes de los juegos de acción en 3D y de la estrategia en tiempo real.

F. DE LA VILLA



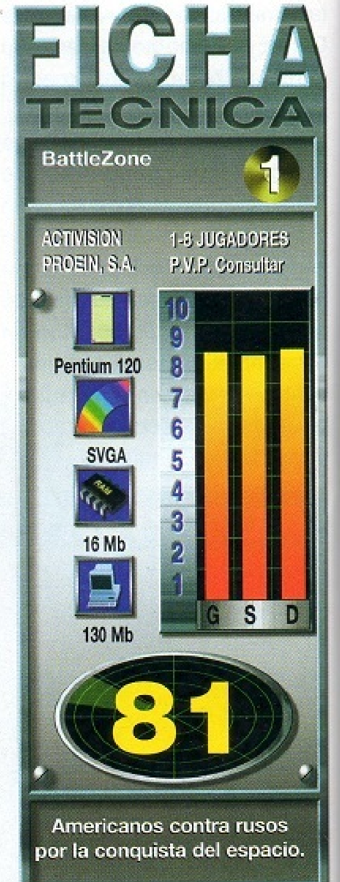
ALTERNATIVAS



HEAVY GEAR
Activision•Proein, S.A.
Un juego de la misma casa con un estilo parecido.



UPRISING
Studio 3DO•Proein, S.A.
Más tanquetas futuristas en misión "de paz"...



Americanos contra rusos por la conquista del espacio.

BALLS OF STEEL

De nuevo el tremendo dilema: ¿por qué se nos cuela la dichosa bolita cuando tenemos absolutamente todo el tablero encendido? Tienes que ser un profesional del *pinball*.

Dentro del gigantesco mundo del software de entretenimiento siempre hay un puesto de honor para los conocidísimos *pinballs* o "maquinitas de bolas". Un amplio número de incondicionales de este campo venido de los bares los avalan, lo que les garantiza un lugar en el mercado, aunque nunca lleguen a convertirse en récord de ventas, cosa que por otro lado no persiguen.

Quién de nosotros no ha pasado un buen rato intentado que la terrible bola no acabe en el temido hoyo. Todo eso teniendo en cuenta que nunca priman los alardes en la calidad gráfica, cosa que por otra parte es lógica. Por el contrario, están completamente basados en la extrema jugabilidad y una adicción a prueba de bombas. Por lo tanto, sacar un buen *pinball* al mercado es sinónimo de un modesto éxito asegurado, cosa que consigue **Balls of Steel** sin ningún problema.

Ante ti tienes cinco tableros diferentes, desde temas místicos a los más futuristas, para todos los gustos y con el mismo objetivo: ser capaz de sumar los máximos puntos posibles. Existen cuatro modos de juego, desde el novato, con cinco bolas por partida y tres minutos de bola asegurada, hasta el modo torneo, en el que son sólo tres bolas. Los programadores proponen una especie de torneo mundial con posibilidad de mandar tu puntuación vía Internet. Todo un reto para los más avezados en las duras lides de las "maquinitas de bolas".

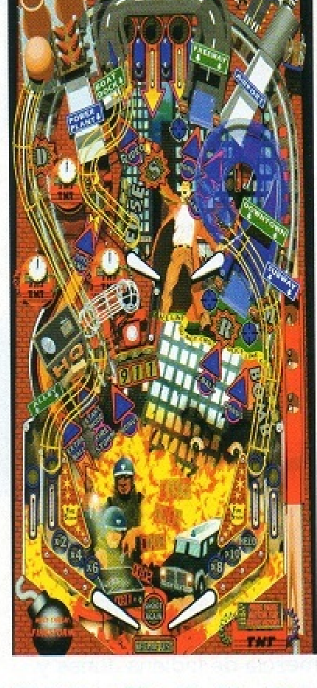
Para mi gusto, el tablero basado en el archiconocido *Duke Nukem* es increíblemente adictivo, sobre todo por la posibilidad de recordar un juego que hizo historia en todos nuestros PCs y que fue capaz de ponernos los nervios a flor de piel.

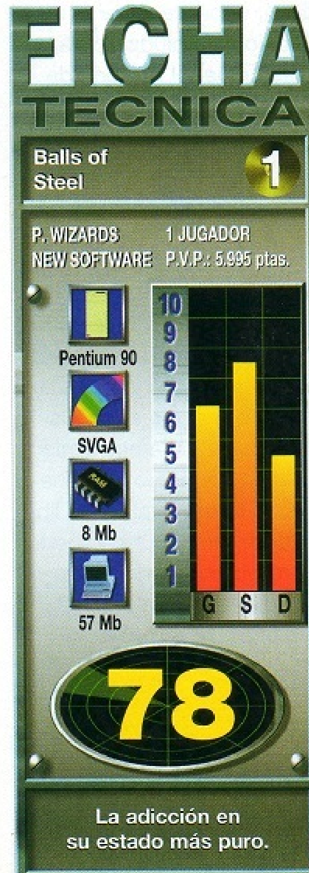
El programa está dotado de tres posibilidades de visualización, un modo de *scroll*, con desplazamiento longitudinal de la pantalla. Sólo observaremos una mitad del tablero. El *scroll* está bien trabajado para obtener un movimiento fluido y suave, aunque requiere cierto entrenamiento. En el modo fijo aparece todo el tablero en la mitad izquierda de la pantalla: sólo para jugones de elevada agudeza visual. Finalmente hay un modo mixto automático, dependiendo de si estás en multiball o no.

El aspecto gráfico, sin estar descuidado, es austero, con gráficos fijos típicos de estos juegos. Sin lugar a dudas el esfuerzo técnico se ha centrado en conseguir un movimiento lo más real posible de la bola, aspecto notablemente resuelto.

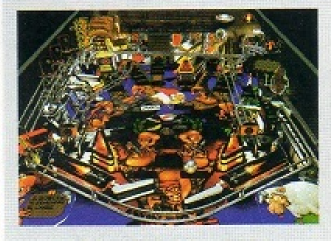
Quizá echas de menos melodías un poco más "cañeras" para conseguir aún más tensión de juego, pero no deja de ser un detalle de poca importancia. Menos mal que por lo menos han incorporado ciertos objetos "renderizados" que se mueven, así como el consabido *led* donde ver nuestra puntuación y los subjuegos de ciertos tableros.

L. Martínez

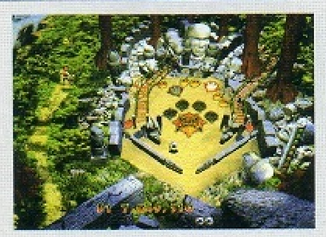




ALTERNATIVAS



ADDICTION PINBALL
Team 17•Proein, S.A.
Un excelente juego de *pinball*, algo escaso de tableros.



3D ULTRA PINBALL 3
Sierra•Coktel Educative
Un grupo de tableros basados en el mundo de los dinosaurios.



LA PESADILLA TURCA

Una hermosa ciudad sirve de marco de lujo para una historia tenebrosa en la que un periodista se tiene que enfrentar a una peligrosa red de traficantes de obras de arte.

El fascinante mundo de la más exótica Turquía toma cuerpo en este excelente programa que nos presenta Zeta Multimedia. Seis CDs se encargan de ambientar una videoaventura que se desarrolla en las populosas calles de Estambul, ciudad mítica donde las haya que ha cambiado de nombre a lo largo de la Historia, pero jamás de identidad.

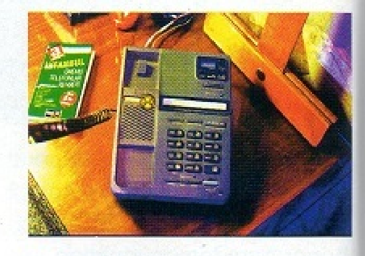
Debes asumir el papel de un periodista que, en una mezcla de Indiana Jones y Tintín, debe trasladarse a la mencionada ciudad para desentrañar el misterio de una oscura red de contrabandistas de antigüedades. Tu única pista es un viejo amigo de la Universidad, Emre, que se encontraba tras la pista de la banda...

Como ves, se trata de un típico argumento para una videoaventura. Pero lo mejor que tiene, lo que justifica sobremanera los seis CDs que ocupa, es la posibilidad de moverse por los escenarios de forma totalmente libre. Es decir, con 360° de libertad de movimientos desde un punto de vista en primera persona. Ahí es nada...

El modo de desplazarse por los escenarios es el típico del género. El cursor cambia de forma si puedes coger algo, si pasa por una zona de entrada o salida, etc. Además, hay ciertas pantallas muy importantes para el desarrollo de la aventura. Así, no debes perder de vista la pantalla de pistas, así como la de notas. Echar un vistazo de vez en cuando al estado de tu inventario no te vendrá mal.

El sonido es de calidad media, con melodías adecuadas a las circunstancias. Sin embargo, dada la calidad que tienen los gráficos, se queda un poco atrás. El programa está totalmente traducido a nuestro idioma. Destaca, sobre todo, el doblaje, excelente, realizado por profesionales del sector.

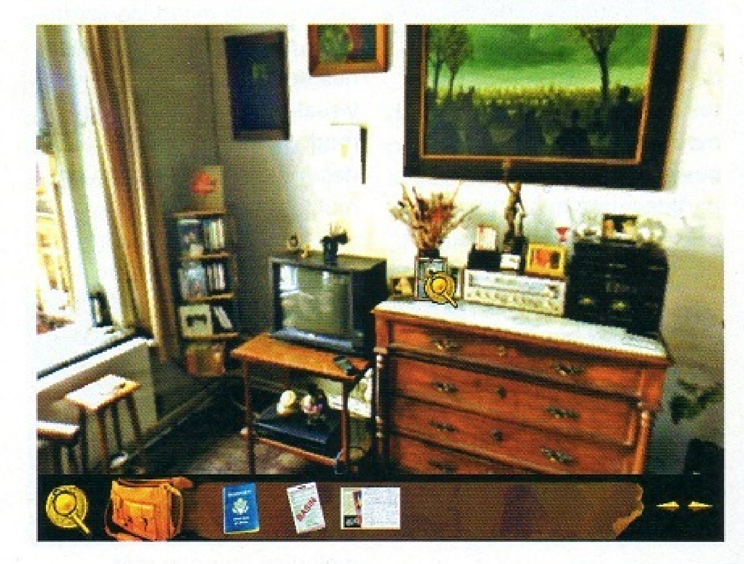
En lo que respecta a los gráficos, tenemos que decir que han logrado gran calidad sin prestar atención a las nuevas tarjetas 3D. La única opción de hardware que ayuda en este sentido es la de los procesadores MMX.





Se trata, en resumen, de una interesante aventura que hará las delicias de los amantes del género. Destaca, sobre todo, el apartado gráfico, en el que los programadores se han esmerado sobremanera.

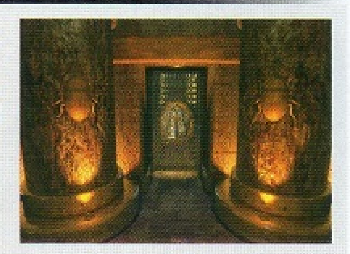
P. LÓPEZ



ALTERNATIVAS



JP3: LEGACY OF TIME
Red Orb•Electronic Arts
Tercera entrega de la saga aventurera *Journeyman Project*.



RIVEN
Red Orb•Electronic Arts
La continuación de *Myst* también utilizaba similares técnicas.



CHAOS ISLAND: THE LOST WORLD

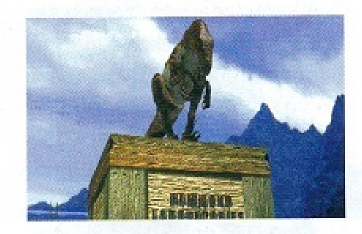
El hombre es el mayor depredador que ha dado la naturaleza. En esta isla perdida ha pasado a ser la presa. Ahora has de liderar un grupo para sobrevivir en tan inhóspito paraje.

Apuntándose al cada vez más exitoso mundo de los juegos de estrategia en tiempo real, la productora de Steven Spielberg para títulos de ordenador te presenta una aventura basada en la película *El mundo perdido*, segunda parte de la conocidísima *Parque Jurásico*.

Tu objetivo final en el juego es sobrevivir en esta isla, en la que los dinosaurios se han hecho los amos del terreno. Hay doce misiones que se irán complicando notablemente según avances hacia el interior de la isla. En cada una de estas misiones te ordenarán que lleves a cabo una serie de acciones, las cuales habrás de completar pase lo que pase.

Estas acciones pueden ser desde encontrar a alguien hasta liberar un T-Rex de sus captores. Debes planificarlas cuidadosamente para poder ejecutarlas en el orden más adecuado, de tal manera que la pérdida de vidas sea, ya que inevitable, mínima.

En lugar de llevar un ejército, como en otros juegos del estilo, aquí llevas tan sólo un grupo de científicos (los de la película), que van a ser quienes cumplan tus mandatos.



Al inicio de cada una de las misiones cuentas con un número determinado de puntos, que deberás emplear para elegir el grupo inicial con el que te decidas a asaltar el objetivo de las misiones.

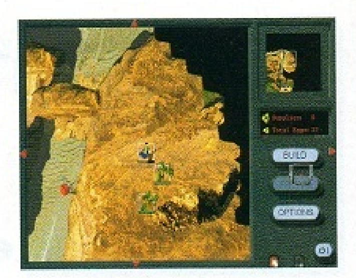
Una vez en el campo de juego, puedes ir aumentando estos puntos, para así ir creando una base en condiciones e ir trayendo al resto de personajes de peso. Cada uno de éstos tiene unas características específicas, que tendrás que consultar para realizar la elección del grupo de asalto.

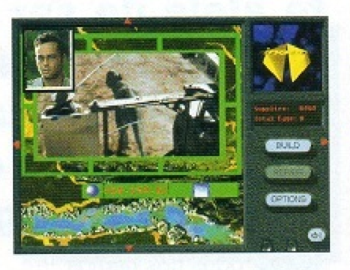
Pero tu grupo no se va a limitar a usar humanos. Gracias a que son científicos, tienen los conocimientos suficientes para poder incubar los huevos de dinosaurio que encuentran por la selva y hacer que estos animalitos sigan sus dictados. De esta manera, tu grupo estará formado por unos pocos humanos y varios dinosaurios. Cada una de las razas posee sus propios rasgos, que la diferencian del resto y la hacen más adecuada para enfrentarse a un tipo de enemigo o a otro.

Los gráficos del juego son más bien sencillos. Quizá se pasan de esquemáticos, pero son de un tamaño agradable, pues conjuga la facilidad de identificación de los personajes con un amplio campo de visión.

El punto de vista siempre es cenital, con una ligera inclinación, suficiente para poder observar perfectamente la orografía del terreno. La interfaz no es muy avanzada, pues carece de atajos de teclado, posibilidad de agrupar personajes o diferentes niveles de *zoom* dentro del mismo mapa.





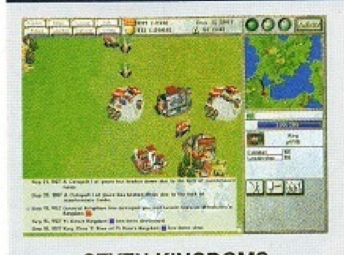


En cuanto al apartado sonoro, tampoco es de gran brillantez, aunque cuenta con las voces de los actores que intervienen en la película, completamente en inglés. Esto es un problema para quienes no dominen este idioma, ya que algunas pistas del juego las dicen los personajes de viva voz y sin subtitular. Merece la pena echarle un vistazo, pero no mucho más...

A. VEGAS



ALTERNATIVAS



SEVEN KINGDOMS
Interactive Magic•Friendware
Un juego de estrategia bastante más solido que el que nos ocupa.



MYTH: FALLEN LORDS
Bungie/Eidos•Proein, S.A.
Ídem que el anterior, pero con unos gráficos de aúpa.

JUEGOS

RISK

El país vecino es lo único que te aleja de ser el amo total del continente. Disponte a ganar una de tus batallitas más emocionantes en el ordenador, aunque sea a golpe de dados.



Todos nos hemos tenido que quedar en casa en alguna tarde grisácea y lluviosa de domingo. En estas situaciones, nunca ha habido mejor solución que sacar algún juego de mesa de un viejo armario y pasar la tarde frente a él.

Uno de los juegos más emblemáticos de siempre ha sido el archifamoso **Risk**, en el cual tu misión no es otra que invadir nuestra tierra, emulando así aquel portentoso movimiento político llamado imperialismo o colonialismo, según la época en que se haya dado.

Hoy en día, los tiempos van cada vez más de prisa, y lo que siempre hemos tenido al alcance de la mano (sentido literal) hoy en día sólo lo tenemos al alcance de la vista, mediante la pantalla del ordenador.

Cada vez son más los juegos de mesa que se pasan al mundo de la informática, sin duda atraídos por las posibilidades multijugador que este soporte puede ofrecerles. Porque, por lo demás, la magia y el encanto del tablero quedan siempre vulgarmente sustituidos por efectos especiales.

El modo de juego de este **Risk** informático es en extremo sencillo, superando en facilidad para neófitos al juego original. Debes elegir uno de los equipos (se escogen por colores), y marcar en los menús qué tipo de partida quieres jugar. Han incluido creadores de partidas personalizadas, para que puedas disfrutar de todas tus preferencias en el juego.

Una vez hayas elegido el ejército que vas a manejar y el modo de juego que te interesa (que realmente sólo varía entre uno u otro en el tipo de combates, así como en un par de reglas básicas), se hará un sorteo de los países, se colocará el número de ejércitos necesario por país y se comienza la partida. ¿Estás dispuesto a invadir todo país que se te ponga por delante?

A la facilidad de manejo se une la posibilidad de jugar solo o acompañado por auténticos desconocidos navegantes de la Red, así como alguna que otra extravagancia visual, como ciertas animaciones "renderizadas" que aparecerán sólo cuando en el juego pase algo interesante.

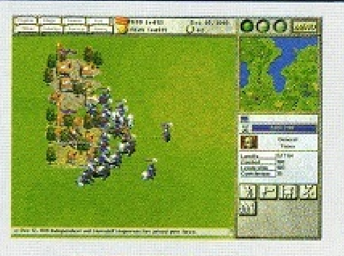
Los efectos sonoros quedan más desfasados temporalmente que los gráficos, ya que resultan bastante repetitivos y llegarán a cansar en pocas partidas.

V. SÁNCHEZ





ALTERNATIVAS



SEVEN KINGDOMS
Interactive Magic•Friendware
Las diferentes facciones se enfrentan en una época diferente.



POLITIKA
SSI•Proein, S.A.
Un juego de estrategia bastante aburrido.

STREETS OF SIMCITY

Ya puedes recorrer las avenidas de tu propia ciudad a bordo de los vehículos que pone a tu disposición la casa Maxis, en una particular continuación de la serie SimCity.

Maxis ha escrito un nuevo capítulo de su fenomenal serie *SimCity*, aunque en esta ocasión se trata de un capítulo menor. A veces te produce un poco de vergüenza ajena ver cómo una compañía importante desacredita una de sus mejores sagas por medio de apaños de baja estofa como el presente **Streets of SimCity**, tal y como ya hiciera antes con títulos caídos en desgracia, como *Sim Copter*.

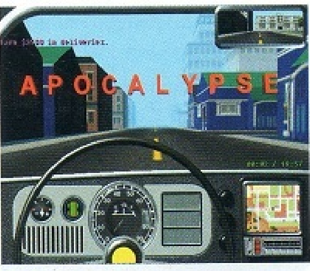
En este caso, además, la pena que nos produce un título de baja calidad es doble, pues la idea en la que está basado este programa es, en principio, bastante buena.

A estas alturas, en efecto, debe de ser el sueño de muchos de los seguidores que posee esta saga recorrer todas las calles de las formidables ciudades que han creado en las muchas horas que han pasado delante de uno de los juegos de la serie. De modo que la idea es, sin duda, muy atractiva.





Tienes la posibilidad de pasear simplemente por tu ciudad o por una de las cincuenta que te ofrecen, o bien utilizar tu coche para luchar contra los enemigos que te acechan a cada momento. A tu disposición hay todo tipo de armas, desde "modestos" cañones hasta incomprensibles y apocalípticos lanzamisiles.



La idea, como digo, no es mala, pero la materialización de la misma se ha quedado en agua de borrajas. Los gráficos, puestos al día, admiten las tarjetas aceleradoras 3D, pero tienen, singularmente, un aire un poco "cutre" a pesar de los excelentes suavizados de texturas y de la variedad de vehículos y sus diseños. El sonido tampoco dispara muy alto.

Pero lo que acaba de dar la puntilla al programa es su escasa jugabilidad. El meollo del asunto no aparece por ningún lado, y un programa que no tiene objetivos demasiado claros acaba por aburrir al personal.

Ni siquiera la opción de juego en red, siempre la más emocionante de las que nos pueden ofrecer, logra salvarlo de la quema. Menos mal que le han incorporado un editor, que nos permite crear nuestras propias misiones.

Sirva sólo de modesto aperitivo mientras esperamos la aparición de *SimCity 3.000*, para finales de este año, si todo va bien. Entonces la casa recuperará nuestra estima.

P. LÓPEZ

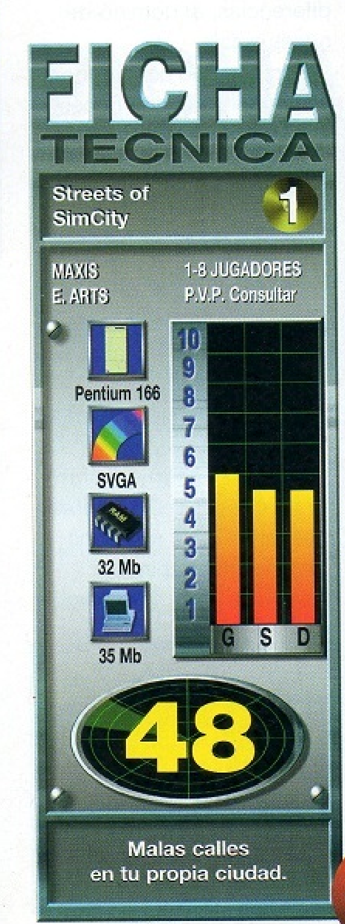
ALTERNATIVAS



TOCA TOURING CAR
Codemasters•Proein, S.A.
Otro título que aprovecha el tirón de las aceleradoras 3D.



TEST DRIVE 4
Accolade•Electronic Arts
Una saga que nos encandila desde finales de los ochenta.



SHANGHAI DINASTY

Nos llega una nueva revisión del antiquísimo juego de mesa japonés, para solaz, gozo y disfrute de los amantes de los más difíciles programas de inteligencia y raciocinio.

Shanghai es un típico juego japonés cuyo origen se pierde en la noche de los tiempos. Múltiples han sido las aproximaciones a este juego de mesa: incluso se llegó a realizar una máquina recreativa sobre el mismo.

Ahora nos llega una nueva versión realizada por la casa Activision que trata de añadir valor al juego con nuevas opciones más espectaculares. Entre ellas destaca la posibilidad de jugar a mah-jong, un programa con las mismas fichas que shanghai, de características similares, dentro de las propias diferencias, al dominó de nuestro país.

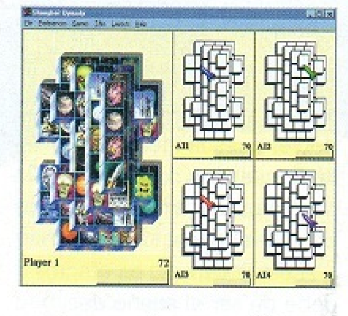
Para los que no lo conozcan, en el shanghai debes despejar un tablero de fichas. Éstas pueden ser de distintos tipos, entre ellas, desde luego, las tradicionales japonesas.

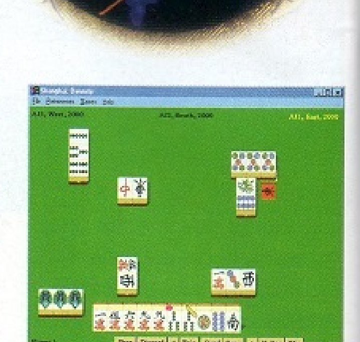
Una de las gracias del juego es la posibilidad de utilizar otras fichas más imaginativas con elementos espaciales, de ciencia-ficción, para niños, etc.

Las fichas se irán retirando de dos en dos. Tendrás que seleccionar una ficha y posteriormente pinchar sobre otra igual que no se encuentre rodeada por otras. Sin duda, es más difícil de explicar que de jugar, pues el juego es bastante intuitivo. Existe una innumerable variedad de tableros diferentes, donde varían desde la posición de las fichas al agrupamiento de éstas.

El programa no tiene en sí mismo mucho más de lo anteriormente comentado. Sin embargo, los programadores han intentado añadir nuevas opciones que lo hacen más atractivo. Entre ellas se encuentra la posibilidad de jugar varios jugadores a la vez.

En uno de estos modos podremos jugar hasta cuatro usuarios resolviendo cada uno por su cuenta el tablero. En otro modo podremos resolver los cuatro a la vez el mismo tablero. Todas estas



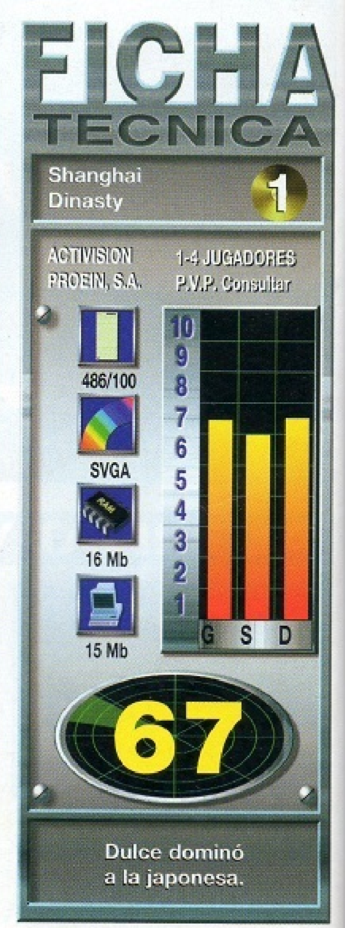


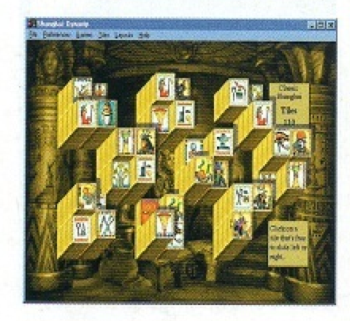
opciones enriquecen el juego de manera que lo acercan a la era multiusuario.

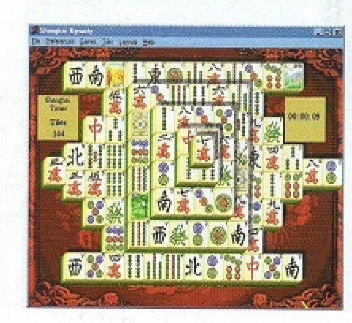
Técnicamente el título es correcto, con bonitos gráficos en los distintos juegos de fichas, así como espectaculares fondos de pantalla. El sonido es más bien mediocre, con melodías simples que no aportan nada nuevo. Así, el conjunto se puede considerar un título interesante para aquellos que gusten de juegos donde lo más importante sea la inteligencia.

Es una verdadera lástima que no se haya implementado nada (exceptuando el mah-jong) desde la anterior versión, habiendo incluso perdido algunos detalles interesantes. De todas maneras, merece la pena.

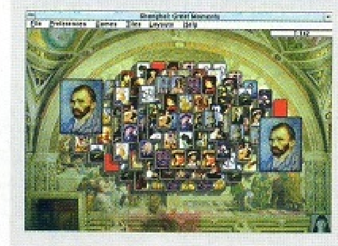
A. J. NOVILLO







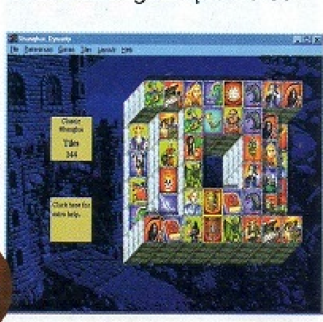
ALTERNATIVAS



SHANGHAI G. MOMENTS
Activision•Proein, S.A.
Anterior entrega
de esta saga de Activision.



STAR WARS MONOPOLY
Hasbro•Electronic Arts
Otro juego de tablero
muy divertido y entretenido.



FLYING CORPS GOLD

Los primeros grandes héroes de la aviación vuelven a tomar nuestros ordenadores en un programa de simulación de vuelo que gira en torno a la Primera Guerra Mundial.

Nuestro juego del mes *Red Baron II* demostró que los simuladores de vuelo de los primeros aeroplanos de guerra de la historia todavía podían dar mucho de sí. Además, los programadores de *Red Baron II* decidieron prescindir de las últimas mejoras debidas al hardware, en concreto a las tarjetas aceleradoras de las 3D, con lo que demostraron también que eran unos maestros en su campo.

De todas maneras, a estas alturas es muy difícil no sumarse al tren de las tarjetas 3D, y eso es lo que han hecho los señores del sello Empire con esta nueva edición de su programa *Flying Corps*. Así pues, la primera característica novedosa de la edición Gold es que soporta 3Dfx. El juego en sí es, básicamente, el mismo, pero lo cierto es que el apartado gráfico mejora considerablemente si posees una de las mencionadas tarjetas.

Por lo demás, también han tenido el detalle de mejorar alguna de las opciones del juego y añadir otras, de modo que lo que en principio parecía tan sólo una actualización más ha llegado a convertirse en un nuevo programa, y de considerable calidad.





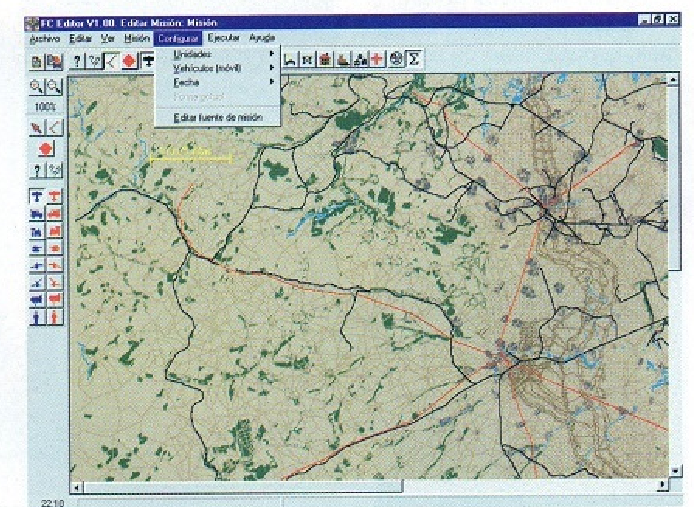
Una de las más destacadas novedades es el editor de misiones con el que decides todos los parámetros de las misiones y las campañas, desde la localización de las tropas y los edificios hasta la climatología, pasando por el nivel de los pilotos o el tipo de aviones que toman parte en el enfrentamiento. Por otra parte, se encuentra totalmente traducido al castellano, cortesía de Dinamic...

El simulador es bastante fiel al manejo real de una de estas antiguallas de la aviación. No alcanza los niveles del maestro del género que mencionamos más arriba, pero tiene el grado de realismo suficiente como para encandilar a los aficionados. El sonido, por último, es prácticamente similar al que poseía la anterior versión: suficiente pero no brillante.



Tienes una nueva oportunidad de revivir las andanzas de los primeros pilotos de guerra durante la Primera Guerra Mundial; si te gusta pasear por las nubes, es una interesante opción, teniendo en cuenta su bajo precio.

P. López







RED BARON II
Sierra•Coktel Educative
Un título que mereció nuestra portada hace unos números.



WINGNUTS
Rocket Sciences•BMG
Un simpático juego basado en escenas de vídeo.



WARHAMMER: DARK OMEN

Hordas de zombies te atacan. Tus aguerridos guerreros sienten el hielo del miedo en la sangre... Sólo un líder como tú será capaz de despertar de nuevo el valor en las tropas.



El éxito alcanzado por *Warhammer* se ha extendido rápidamente desde los Estados Unidos a nuestro país, y ya está considerado como el mejor y más conocido sistema de batalla fantástica del mundo. Despertó una afición en un tema que nunca había calado en exceso en nuestras fronteras: los juegos de tablero.

El hecho de tener que pintar nuestras propias figuras, consiguiendo una personalización mayor, y de poder ir ampliando sucesivamente con ejércitos más poderosos creó multitud de incondicionales. Electronic Arts, consciente de esto, unió sus esfuerzos a Games Workshop (el creador de *Warhammer* en tablero) y Mindscape (que ya nos ofreció un juego de PC basado en *Warhammer*) para ofrecernos la máxima calidad dentro de una sencillez realmente sorprendente. El resultado obtenido ha recibido el nombre de **Dark Omen**.

La sencillez de concepto redunda en un mecanismo simple de juego, lo cual provoca una increíble jugabilidad desde el primer instante. Es la baza que, sin lugar a dudas, han jugado los programadores.

Y es que lo primero que llama la atención es la sobriedad de los menús de juego, donde las posibilidades que se os ofrecen son solamente el modo campaña y el de multijugador: ni siquiera tendréis la posibilidad de editar vuestros propios escenarios. Sin embargo, la







campaña tiene la suficiente calidad técnica como para disfrutar muchísimas horas sólo con ella. Es dinámica, con lo que existen muy pocas posibilidades de llegar al aburrimiento temprano. Una vez avancéis en las sucesivas misiones, tendréis la posibilidad de elegir diferentes caminos para continuar vuestro destino. A los que seáis auténticos devoradores de juegos siempre os queda la oportunidad de explorar nuevos, y seguramente peligrosos, senderos.

Las posibilidades de conexión que ofrece el modo multijugador son de lo más variadas: Internet, conexión LAN, IPX, conexión en serie... Se ha procurado que nadie se quede sin la posibilidad de



jugar con otra persona. Sin embargo, más como limitación que como error del programa, sólo admite un máximo de dos jugadores. La razón de que no lo consideremos un error es porque *Warhammer* está diseñado para que jueguen dos personas. Introducir más jugadores en red, aunque posibilitaría quizás mayor diversión, iría un poco en contra del espíritu original que Games Workshop quiso dar al juego.

Donde sí se nota el esfuerzo de la unión de las tres empresas es en todo lo que supone el estudio y posterior adaptación del juego original al PC. Debemos suponer, por los resultados obtenidos, que ésta se llevó a cabo de manera muy acorde al espíritu que busca cualquier amante de *Warhammer*, empezando por una presentación que es capaz de poner los pelos de punta a cualquiera, tanto





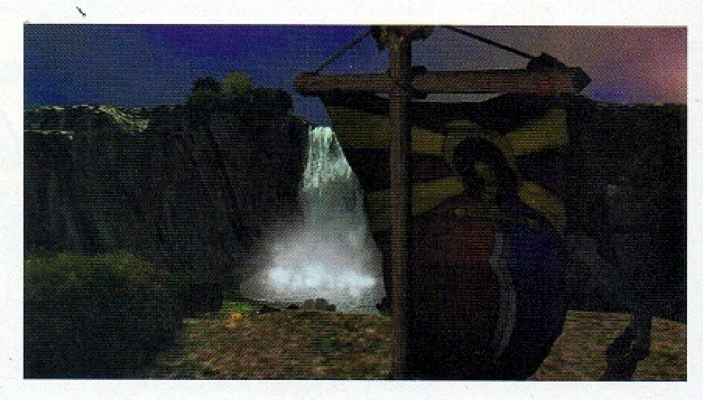
por su calidad como por ver las hordas de guerreros de la oscuridad a las que vais a tener que enfrentaros.

Comenzada la campaña, tendréis ante vosotros un entorno completamente tridimensional de realización muy conseguida, cargado de detalles que serán de mayor calidad con una tarjeta aceleradora 3Dfx. El entorno, además de ser agradable a la vista, es de vital importancia para tomar las decisiones estratégicas adecuadas. A veces, colocar unos arqueros en una colina protegida puede salvarnos de un ataque a gran escala de los enemigos.

RECOMENDADO

Hay que resaltar la gran inteligencia que tiene el enemigo. En la primera misión sólo tendréis a vuestras órdenes unos pocos arqueros, caballería, infantería y cañones. Al ir avanzando en la campaña se irán uniendo tropas más potentes y poderosos magos. Además, conseguiréis dinero por cada victoria resuelta con éxito, lo que os dará la posibilidad de comprar nuevos guerreros para paliar las posibles bajas que seguramente tendréis en cada enfrentamiento; también podréis aumentar la capacidad de protección de vuestras tropas con escudos más poderosos.

El programa permite una libertad de movimientos total, como rotación o *zoom*; esto siempre funciona de manera muy suave y sin saltos y, sin lugar a dudas, es uno de los puntos fuertes del programa. El manejo requiere cierto entrenamiento. Si bien podéis mover el entorno a vuestro antojo con el botón derecho del ratón, a veces se pierde un tiempo precioso en encontrar la posición desde la que ver en el campo de campaña.



Aun así, para que nunca perdáis de vista al enemigo o a vuestras propias tropas, siempre aparecerá el escudo correspondiente a cada regimiento en la parte superior o inferior de la pantalla cuando no estén visualizados en el terreno escogido. Esto es de vital, pues podéis inspeccionar el terreno mientras mandáis luchar a las tropas. Todo esto hace de cada misión un trepidante combate que requerirá toda vuestra atención.

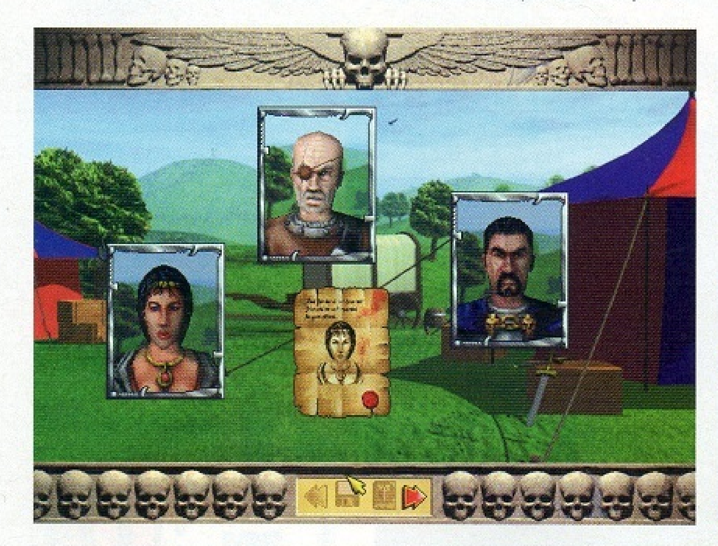
Los gráficos no resaltan de la misma manera que el diseño del entorno tridimensional, aun con la máxima ampliación del *zoom*. Son simplistas y apenas se observan detalles en ellos; sin embargo, para conseguir eliminar a las hordas enemigas es imprescindible trabajar con niveles de *zoom* más alejados, por lo que la falta de detalle en las unidades pierde importancia.



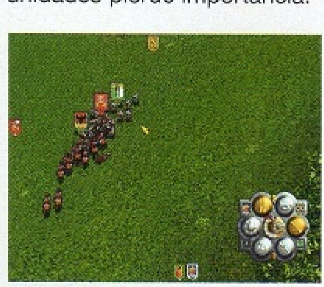
La música que acompaña a la lucha pasa desapercibida ante la necesidad de centrar la atención en otros factores.

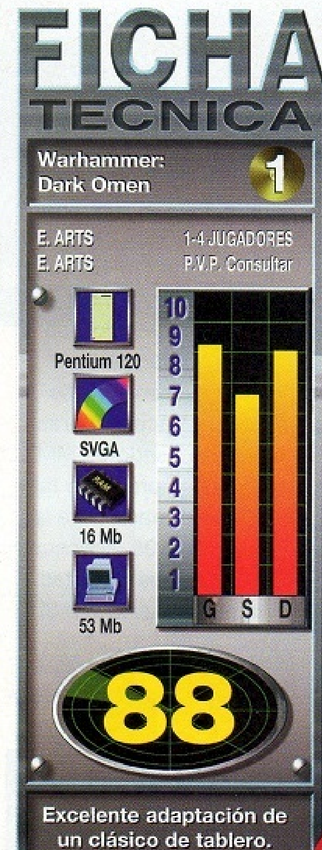
Sin duda, se trata de un programa que sobre todo persigue nuestra adicción, con un mecanismo de juego que ofrece una libertad de movimiento total.

L. MARTÍNEZ









ALTERNATIVAS



MYTH: FALLEN LORDS
Bungie/Eidos•Proein, S.A.
Todo un juegazo del mismo estilo, que también admite 3D.



LORDS OF MAGIC
Sierra•Coktel Educative
Impressions sigue la línea de su laureada serie *Lords of the Realms*.



H. OF MIGHT & MAGIC II
New World•Proein, S.A.
Un gran éxito, gracias a la diversión que proporcionaba.



EUROPE 3: ENGLAND

Una vez más los amantes del simulador de vuelo por excelencia, *Flight Simulator* de Microsoft, van a poder disfrutar de nuevas horas a bordo merced a esta extensión.





Un nuevo escenario se encuentra a tu disposición dentro de este producto. Si en los anteriores productos de la compañía para el simulador de vuelo por excelencia, *Europe 1* y *Europe 2*, podías disfrutar de hermosas vistas de Europa central, desde el norte de Italia hasta Luxemburgo, ahora tienes a tu disposición Gran Bretaña.

Los programadores que se han encargado de desarrollar esta actualización son los chicos de Alting Software. Es un nombre harto significativo, como ves, y son los mismos que hicieron las dos actualizaciones arriba mencionadas, de modo que la calidad de **Europe 3** está asegurada.

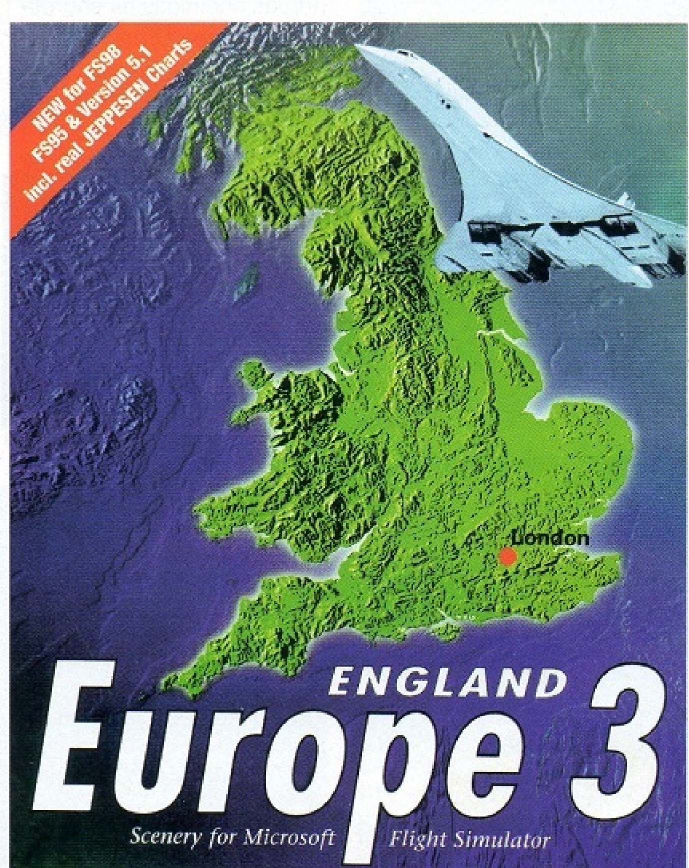
Hay que tener en cuenta que la última versión del simulador más vendido de la historia ya contemplaba opciones tridimensionales como tarjetas aceleradoras 3D o los procesadores MMX.

Aunque este producto también está preparado para las versiones 5.1 y 95, si posees la del 98 y alguna de estas características hardware 3D, podrás sacar un partido mucho mayor al mismo. Entre las vistas que vas a poder disfrutar se encuentra, desde luego, la hermosa ciudad de las brumas, Londres, así como otros lugares singulares de la geografía británica, como el maravilloso Stonehenge o el área montañosa del país de Gales.

Dentro del manual del juego te ofrecen una indicación de los más interesantes recorridos que puedes hacer con el programa, así como un listado de los aeropuertos que se encuentran a tu disposición. Esto ocupa, de todas maneras, una parte mínima del manual: casi todo él consiste en una excelente selección de planos de vuelo. Por si fuera poco, han incluido un plano extensible que abarca toda la zona y que será una gozada para los expertos. A los no familiarizados con el tema les parecerá más complicado que la piedra Roseta, pero de todas maneras tiene su gracia.

Se trata, en definitiva, de un producto muy cuidado. No dice nada nuevo pero de eso se trata: es una actualización.

P. López

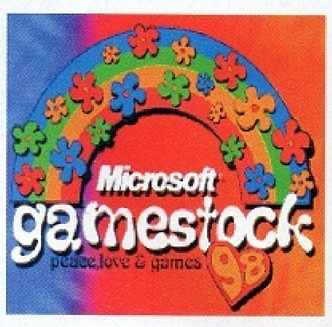






MICROSOFT CRECE AÚN MÁS...

El gigante del software ha decidido meterse de lleno en el mundo de los videojuegos. En estas páginas os mostramos su porvenir.



Empezó tímidamente, con miedo, quizá, a salirse del terreno seguro que le reportaba grandes ingresos. Logró pronto un irrefutable *Flight Simulator*, pero poco más nos venía por su parte. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha tomado el asunto en serio, y desde luego lo ha conseguido.

Ha demostrado que tiene algo que decir con títulos como *Age of Empires* o *Cart Precision Racing*.

Ahora sigue por ese camino con una avalancha de programas que auguran un futuro prometedor a la compañía. Para conseguirlo, se ha hecho con un equipo inmejorable, escogido entre lo más selecto del mundillo. En la plantilla de la casa están desde Alexey Pajitnov, creador de *Tetris*, hasta Chris Roberts, responsable de *Wing Commander*, pasando por profesionales como Ed Fries o Stuart Molder. De este modo, han reducido la plantilla de alguna de las mejores compañías del sector...

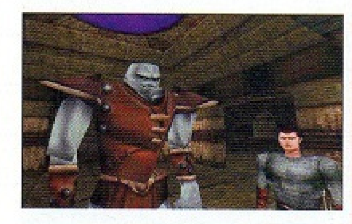
En estas páginas te mostramos alguno de los nuevos programas que nos va a ofrecer esta compañía sita en Redmon, en el estado de Washington. Prepárate, porque tienen muchas sorpresas en su catálogo.

D. Gozalo
R. M. Claudín

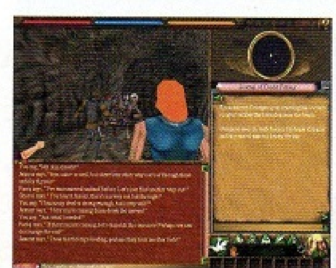
ASHERON'S CALL

¿Te gustan los juegos de rol? Si es así, Microsoft prepara una aventura genial, donde la mayor gracia está en que se juega en Internet: interactuarás con personas de todo el mundo para lograr resolver el misterio de Asheron. Gráficamente no es muy espectacular, pero eso es lo de menos en un programa de estas características. En efecto, lo importante es la comunicación con los otros jugadores. Una buena apuesta por parte de los señores de Microsoft.

Se trata de un programa de estrategia bastante curioso que te mantendrá pegado a la pantalla del ordenador bastante tiempo, debido sobre todo a que llega a enganchar desde el primer momento. Un excelente impulso para esta prometedora compañía.



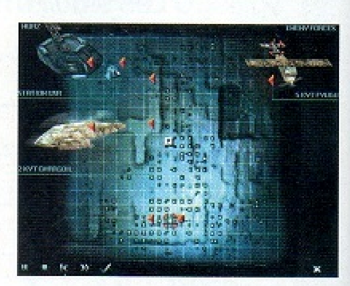




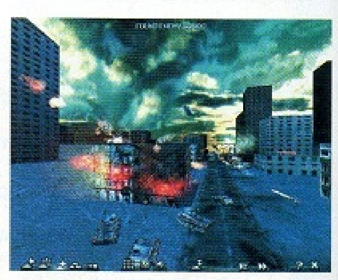
URBAN ASSAULT

Los juegos de tanques suelen adolecer de falta de originalidad. Intentando superar este obstáculo, en este **Urban Assault** han metido un toque futurista que lo hace bastante atractivo. Preparado para tarjetas aceleradoras 3D, este juego cuenta con unos gráficos impresionantes, como puedes comprobar en las fotos. Sin embargo, todavía deben trabajar más el tema de los efectos de luz, pues es un campo en el que les falta mucho por recorrer.

Por supuesto, permite la posibilidad de jugar contra otras personas a través de Internet, aunque también cuenta con un modo campaña que gustará bastante a los seguidores del género.





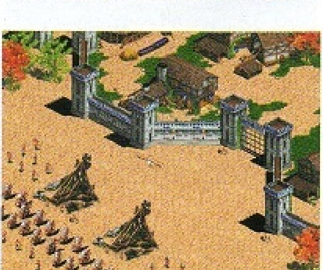


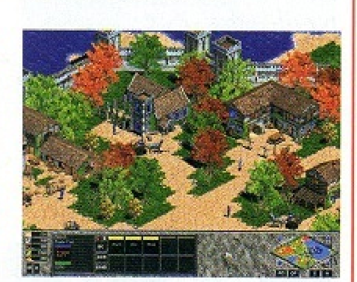
AGE OF EMPIRES II

¿Qué vamos a contar de *Age of Empires* que todavía no sepan todos los numerosos seguidores que ha cosechado este excelente título? Pues que está a punto de aparecer su tan esperada segunda entrega.



Ahora la acción se desarrolla en la Edad Media, con lo que la complejidad del juego ha aumentado bastantes enteros. Además, no sólo ha sido mejorado gráficamente, sino que han perfeccionado algunos de los parámetros del juego que flaqueaban en la primera entrega. Por ejemplo, los edificios ahora están perfectamente proporcionados con respecto al tamaño de los personajes, y la exploración está bastante más conseguida. Un título que no tienes perder de vista.





FIGHTER ACE

Los simuladores de vuelo de combate pertenecía a uno de los pocos géneros que Microsoft no había tocado hasta ahora. Éste se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y, aparte de contar con unos gráficos de impresión, permite jugar dentro de Internet contra "cienes y cienes" de pilotos repartidos por todo el mundo. Si además eres el afortunado poseedor de una aceleradora 3D, obtendrás una suavidad increíble, con lo que el juego ganará muchos enteros para ti.









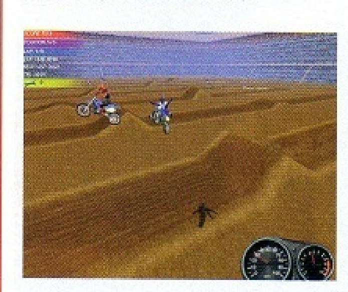
MONSTER TRUCK MADNESS II

La segunda entrega del divertido simulador automovilístico de Microsoft mejora considerablemente el aspecto gráfico del juego. Como era de suponer, hace un uso masivo de las aceleradoras 3D. Lo más destacable son los efectos de luces y sombras sobre la carrocería de los vehículos. Los modos de juego siguen siendo básicamente los mismos, si exceptuamos en el que podemos pisar a nuestros enemigos (en la primera entrega sólo se podía pisar a coches quietos en el suelo).

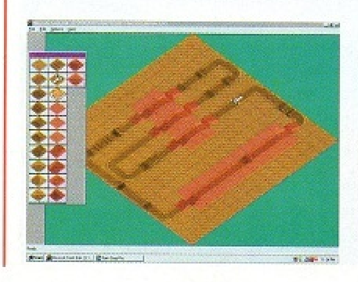


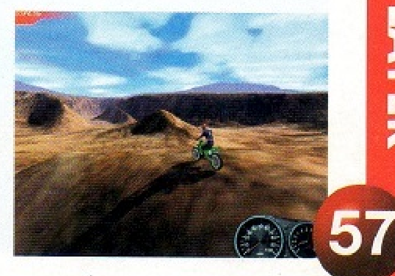
MOTOCROSS MADNESS

Coge *Monster Truck Madness* y, después de agitarlo un poco, cámbiale los todoterrenos por motos de cross. Obtendrás este nuevo título de Microsoft: **Motocross Madness**.



Como indica su nombre, está plenamente basado en el anterior título, pero hemos encontrado una novedad destacable: en la versión final se incluirá un editor de pistas con el que podremos crear nuestros propios circuitos. Gráficamente sólo cabe decir que aprovecha todas las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D. Así pues, el aspecto del programa será inmejorable. Este género, además, siempre ha contado con muchos adeptos.

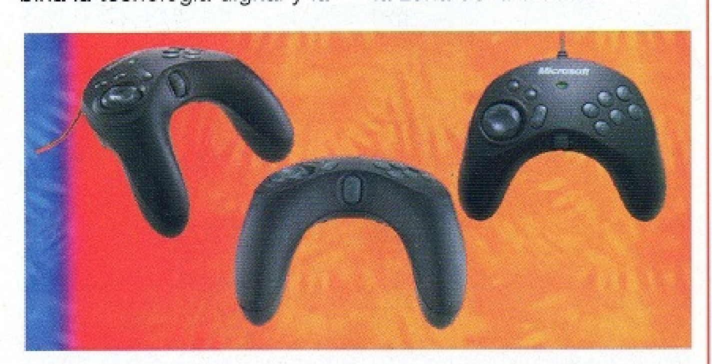






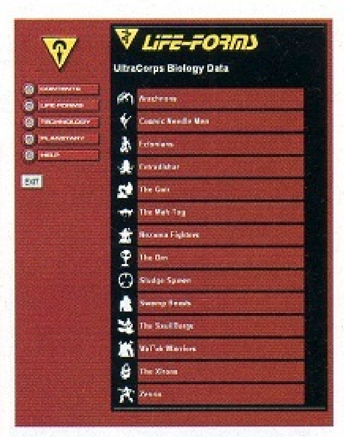
SIDEWINDER FREESTYLE

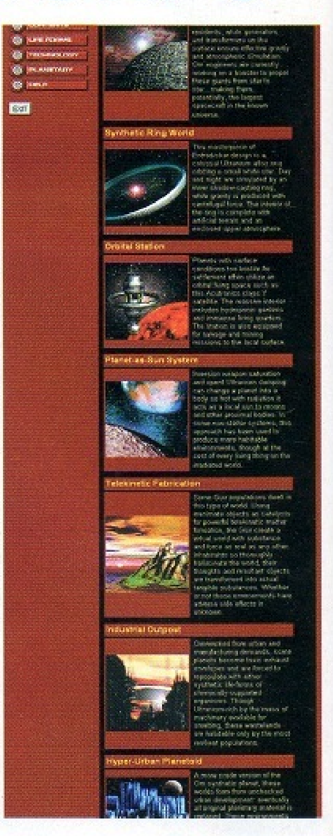
Esta vez no se trata de un nuevo título, sino de un periférico. Otro nuevo *pad* de Microsoft está a punto de llegar hasta nosotros. Se trata de un producto que combina la tecnología digital y la analógica para lograr un control inaudito. Como puedes ver por la foto adjunta, el diseño es básicamente el mismo, si exceptuamos que han introducido botones en la zona de la cruceta.



ULTRA CORPS

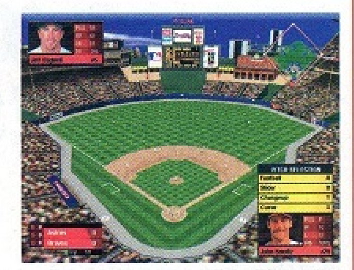
Este título sólo es para Internet. Es un juego de estrategia por turnos donde seleccionas las opciones por un sistema que recuerda al de los actuales webs. Una vez hecho todo el trabajo se envía la información al resto de jugadores. Se trata de una apuesta que, si sale bien, tiene muchas posibilidades.

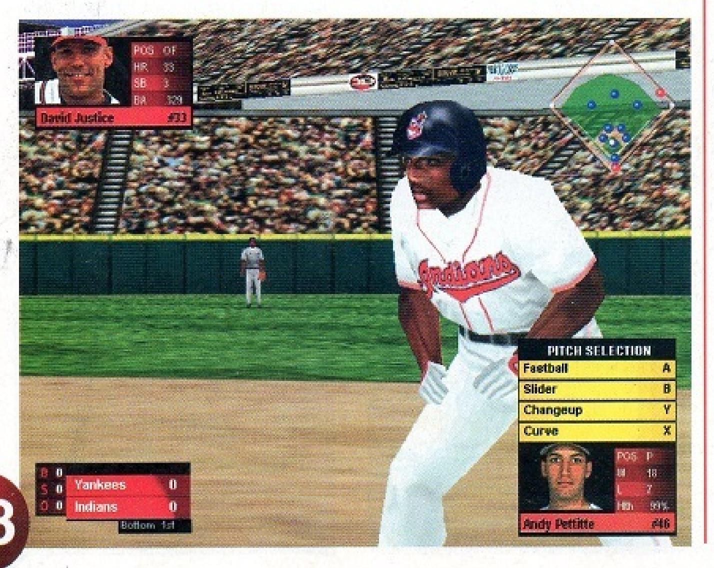




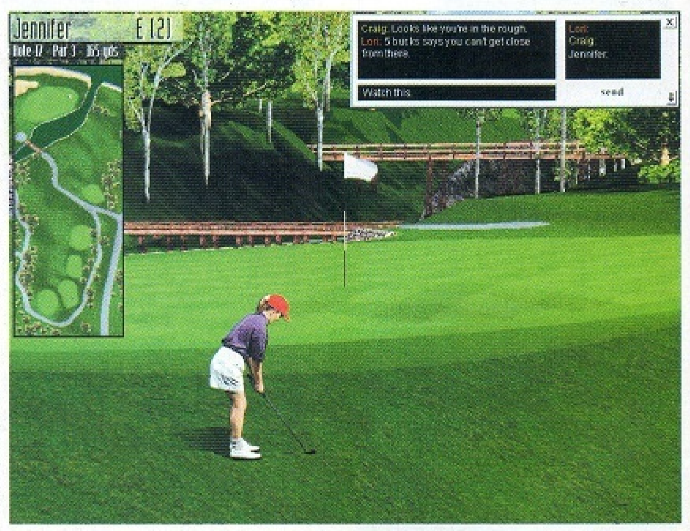
BASEBALL 3D

Aunque el béisbol es un juego minoritario en nuestro país, nos siguen llegando juegos de esta modalidad deportiva. Un ejemplo es este **Baseball 3D** de Microsoft, el cual cuenta con unos gráficos impresionantes, que hacen uso, por supuesto, de las tarjetas aceleradoras 3D. Aunque los jugadores no nos suenen ni lo más mínimo, este tipo de productos siempre es divertido, una vez se han aprendido las reglas.

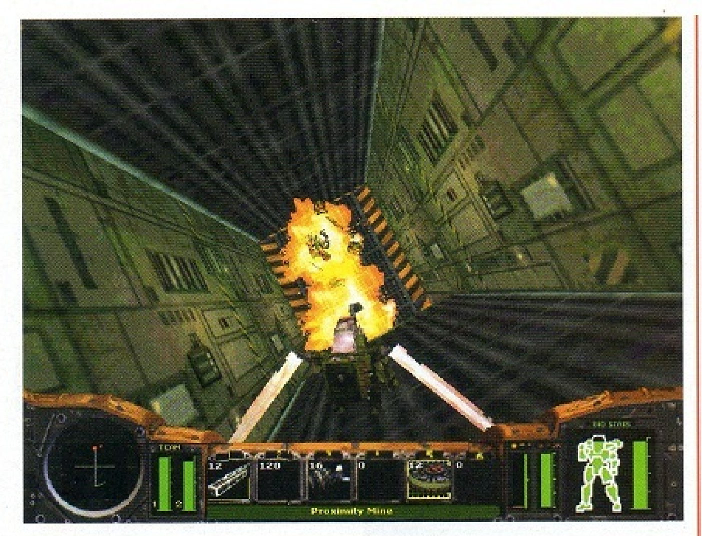




MS GOLF 1998 EDITION



El *Links* de Windows sigue avanzando por las verdes praderas de este deporte. Desconocemos si los señores de la compañía Access, responsable de los primeros títulos, siguen teniendo algo que ver con las nuevas versiones. De todas formas, el juego sigue siendo "clavadito" al *Links* original y, ahora todavía más, al más reciente *Links LS*. Gráficamente es espectacular, y en esta edición de 1998 se ha mejorado sobre todo la conexión por Internet. Ahora mismo desconocemos el número de campos que poseerá la versión final, pero lo que tenemos seguro es que los anteriores son compatibles.



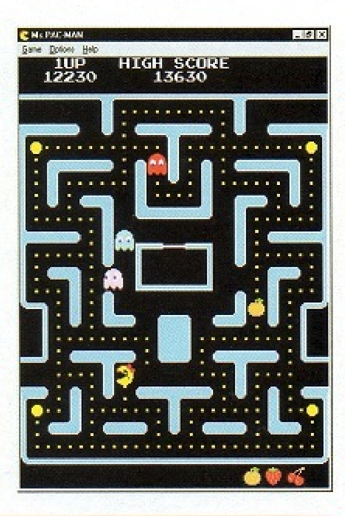
OUTWARS

Esta especie de mezcla de *Doom*, *Quake* y *Tomb Raider* transcurre en un futurista ambiente en el que te enfrentas a terribles criaturas con tu pobre y pequeño soldado. Realizado en un modo 3D bastante extraño, el juego promete diversión, pues las cámaras se pueden mover por todo el espectro: desde atrás, cenitalmente, en primera persona, en diagonal... Esto no afecta al juego, pero siempre es un detalle que se incluyan este tipo de cosas.

REVENGE OF ARCADE

Para terminar este repaso a los próximos juegos de Microsoft, nada mejor que acabar con este divertido repaso de Microsoft a los juegos del pasado. Su próximo paquete de programas cortos consiste en antiguas máquinas recreativas de Namco emuladas en PC, con títulos tan atractivos como *Mappy*, *Pac-Man*, o *Xevious*. Vamos, un producto ideal para los nostálgicos.





CODENAME: SPITFIRE





Más simuladores de vuelo para una compañía que tiene verdadera pasión por las alturas, por lo visto. Aunque este nuevo **Codename: Spitfire** se parece bastante al anteriormente comentado *Fighter Ace*, todavía falta bastante hasta que aparezca en nuestro marcado.

Los gráficos están bastante más suavizados y la acción también transcurre durante la Segunda Guerra Mundial, pero ahora tomaremos parte activa... desde el lado alemán. Lo mejor, sin duda, son las cámaras vistas desde la zona interior de la carlinga de los aviones.







PÁGINA WEB DE JUEGOS DE MICROSOFT

Si quieres acceder a la página web de videojuegos que posee Microsoft en Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.microsoft.com/games/



THE BEAST WITHIN

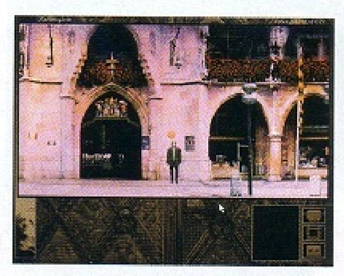
La Serie Oro de Sierra Originals nos está reportando grandes títulos del pasado a bajo precio. Es el caso de esta magnífica videoaventura que ocupó el puesto de Megagame de nuestro número 10. Ya andamos por el número 34 de nuestra revista, pero el programa sigue cautivando.



Se trata de la segunda aventura del escritor Gabriel Knight, que en esta ocasión se tiene que enfrentar a una compleja trama de hombres lobo que han tomado los oscuros bosques del centro de la vieja Europa.

Te puedes poner en la piel tanto del protagonista Gabriel como de su ayudante Grace Nakimura. La complejidad de los enigmas que debes resolver no ha disminuido con el tiempo pasado desde su aparición.

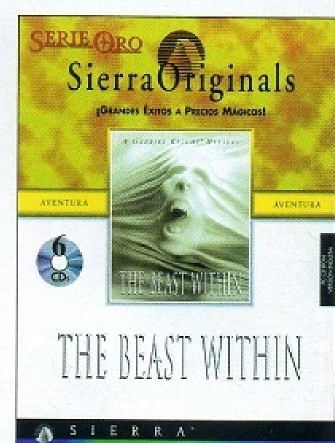
Seis CDs componen un producto cargado de vídeos de gran calidad. A estas



alturas, con la fulminante aparición de las nuevas posibilidades tridimensionales, se han quedado un pelín atrasados. De todas maneras, tienen ese sabor de pieza clásica que ya nos cautivó en su momento.

Valoración 80

Las voces digitalizadas y los efectos especiales de sonido poseen un nivel adecuado, de modo que no desentonarán en el título.



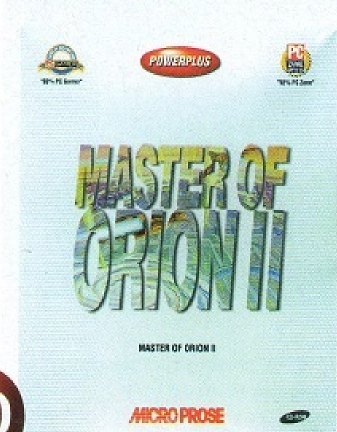
Los amantes de las aventuras que no hayan disfrutado de este maravilloso título en su momento tienen ahora una oportunidad inigualable.

Distribución: Coktel Ed.
Precio: 2.975 pesetas

MASTER OF ORION II

Otra segunda parte de un programa muy conocido: se trata del título de estrategia galáctica **Master of Orion II**.

Los imperios galácticos han provocado la aparición de numerosos productos intentan explotar el filón. Aquí debes forjar un imperio interestelar que sea capaz de enfrentarse a los vecinos...

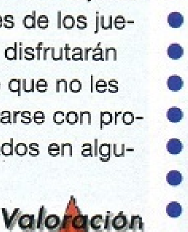




La calidad gráfica no es demasiado elevada, y eso es algo que a estas alturas no se acepta con facilidad. El apartado sonoro tampoco es excesivamente bueno, aunque más o menos da la talla.

La jugabilidad, de todas maneras, no está mal ajustada. Los amantes de los juegos del género disfrutarán con él, siempre que no les importe enfrentarse con programas anticuados en algunos aspectos.

Distribución: Proein, S.A.
Precio: 2.995 pesetas



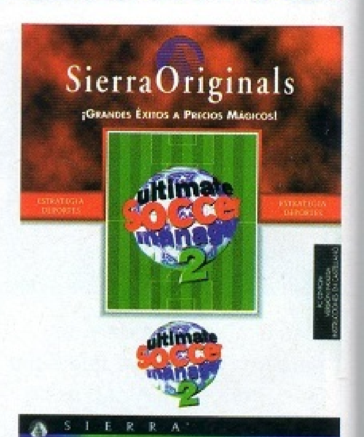
ULT. SOCCER MANAGER 2

Más estrategia, en este caso deportiva. Tienes en tus manos la dirección de un equipo de fútbol y debes llevarlo a lo más alto.

Es uno de esos productos que gustan a los ingleses pero en nuestro país no tienen futuro. De hecho, *PC Fútbol*, incluye ya una opción de manager que te ofrece todo lo que puedes desear...

De todas formas, como manager no está mal, y los que gusten del género no pierden el tiempo con él.

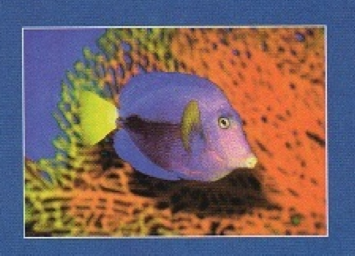


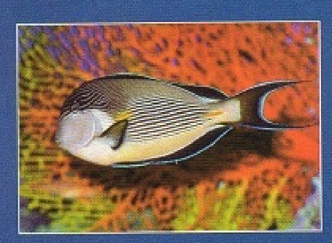


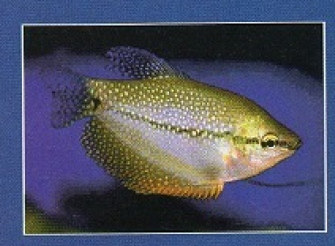
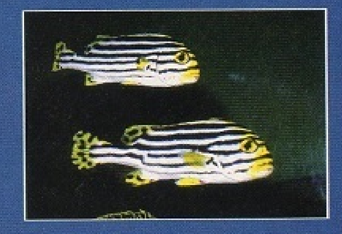
Los escenarios son un poco rudimentarios, pero pasan la revisión. En este aspecto, han mejorado el sistema de reproducción del terreno, lo que es de agradecer. Un programa sólo para los aficionados más acérrimos.

Distribución: Coktel Ed.
Precio: 1.995 pesetas

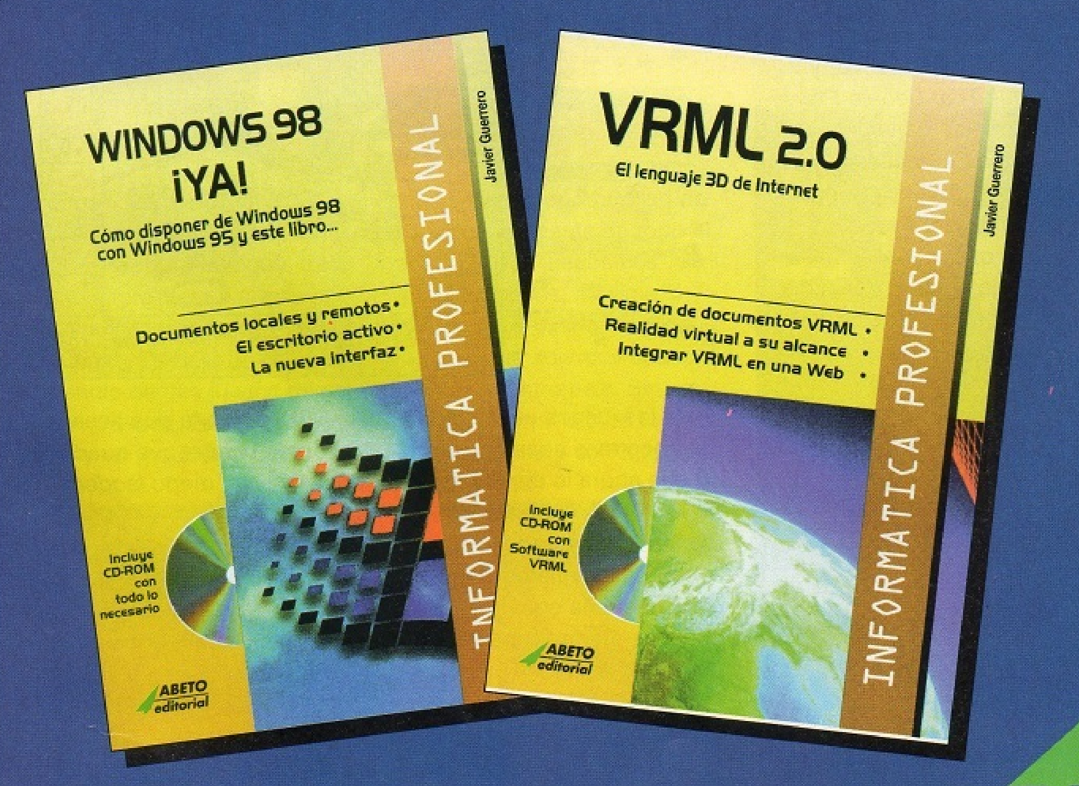


PARA  MOVERTE  EN

 INFORMÁTICA  COMO

 PEZ  EN 

EL  AGUA 



1995 ptas.
IVA incluido

Incluyen CD-ROM de regalo

Ya a la venta en quioscos y librerías.

ABETO editorial

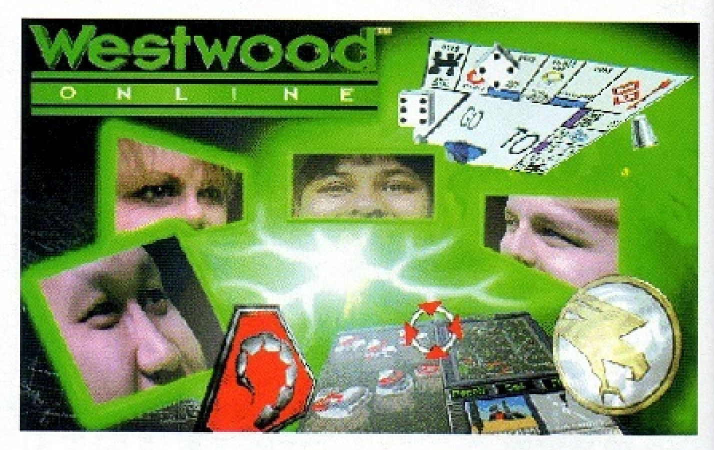
c/ Aragoneses, 7 • 28108 Alcobendas (Madrid)
Tel.: (91) 661 42 11* • Fax: (91) 661 43 86



WESTWOOD ONLINE

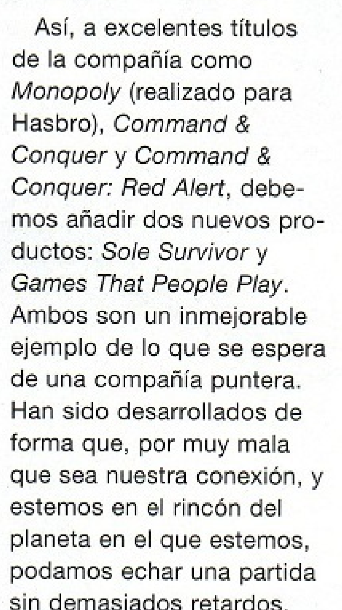
http://www.westwood.com/westwoodonline/

Westwood ha mejorado tanto el servicio lúdico que ofrece por Internet que ya se ha convertido en uno de los grandes adalides del juego a través de la Red de Redes. Descubre sus nuevos títulos y actividades en este artículo.

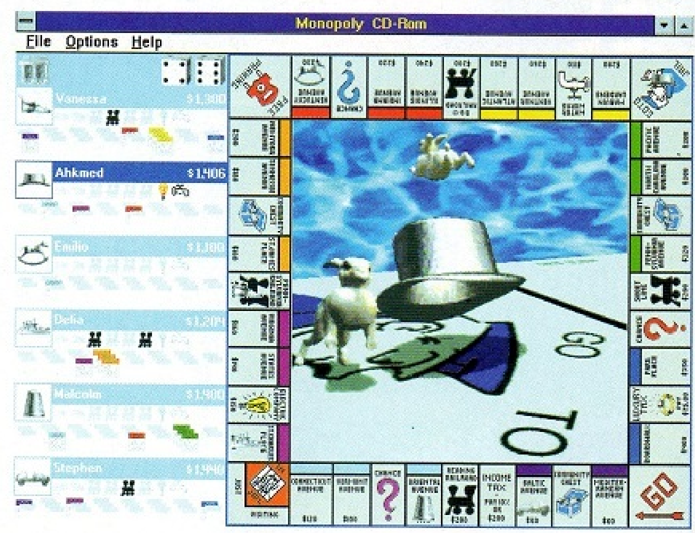


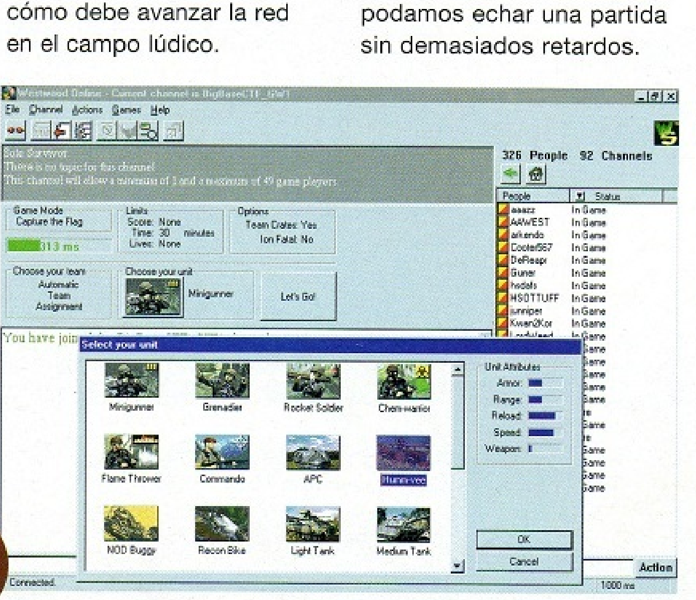
Si no habíamos hablado antes de Westwood Online en esta sección era debido a que al principio era un simple añadido de *Command & Conquer* que permitía jugar por Internet. Pero Westwood ha crecido durante los últimos años, al igual que el número de juegos que se pueden compartir por Internet.

La compañía norteamericana radicada en Las Vegas ha realizado un trabajo excepcional. Sus programas son un punto de mira de cómo debe avanzar la red en el campo lúdico.



Así, a excelentes títulos de la compañía como *Monopoly* (realizado para Hasbro), *Command & Conquer* y *Command & Conquer: Red Alert*, debemos añadir dos nuevos productos: *Sole Survivor* y *Games That People Play*. Ambos son un inmejorable ejemplo de lo que se espera de una compañía puntera. Han sido desarrollados de forma que, por muy mala que sea nuestra conexión, y estemos en el rincón del planeta en el que estemos, podamos echar una partida sin demasiados retardos.





De los juegos os hablamos un poco más adelante, con lo que ahora le toca el turno al web. Éste está perfectamente estructurado, ofreciendo a los miembros de esta pequeña comunidad muchas ofertas especiales, así como servicios útiles como un *e-mail* mensual con información acerca de cualquier novedad de Westwood. Otro detalle que tener en cuenta son los torneos que realizan, con premios a los mejores de cada mes. Estos premios varían desde copias de nuevos juegos a unidades de DVD, como la que tienen este mes para el que quede primero en el modo *ladder* de *Sole Survivor*.

Esperemos que Westwood se mantenga en esta línea (sin abandonar por supuesto la realización de aventuras como *Blade Runner* o *Lands of Lore*). Estamos seguros de que no les será muy difícil, sobre todo si se supone que el nuevo *Dune 2000* también incorporará la posibilidad de ser disfrutado a través de Westwood Online.

D. Gozalo

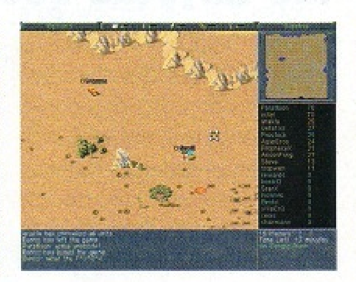
SOLE SURVIVOR

Un nuevo *Command & Conquer* está disponible para jugar sólo por Internet. De nombre **Sole Survivor**, este excelente programa de Westwood te permite enfrentarte con gente de todo el mundo. Te preguntarás si esto es novedoso, ya que tanto *C&C* como *C&C: Red Alert* ya te lo permitían.

Sin embargo, lo curioso de **Sole Survivor** es que no jugarás contra un máximo de cuatro rivales, sino que puedes luchar con hasta 64 oponentes diferentes. A diferencia de los títulos antes comentados, en **Sole Survivor** no controlas una escuadrilla, sino un único personaje o vehículo, que puedes elegir entre todos los que aparecen en *C&C*. Existen diversos modos de juego (todos contra todos, por equipos, todos contra el cerebro de la máquina...), todos ellos muy divertidos. El mes que viene os hablaremos más en profundidad de este prometedor programa.

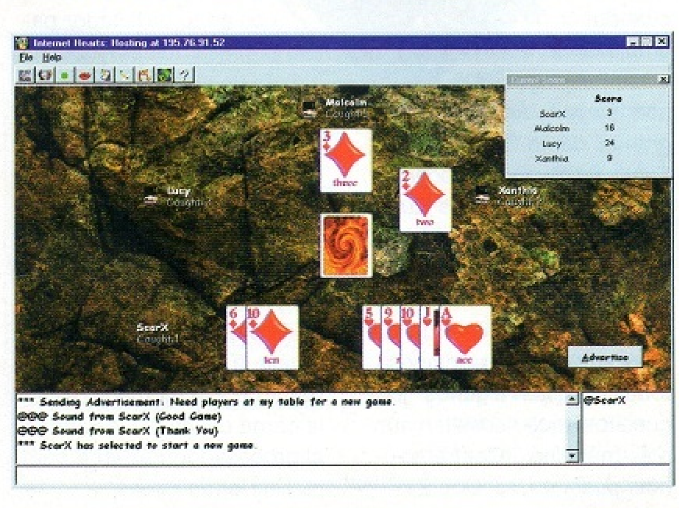


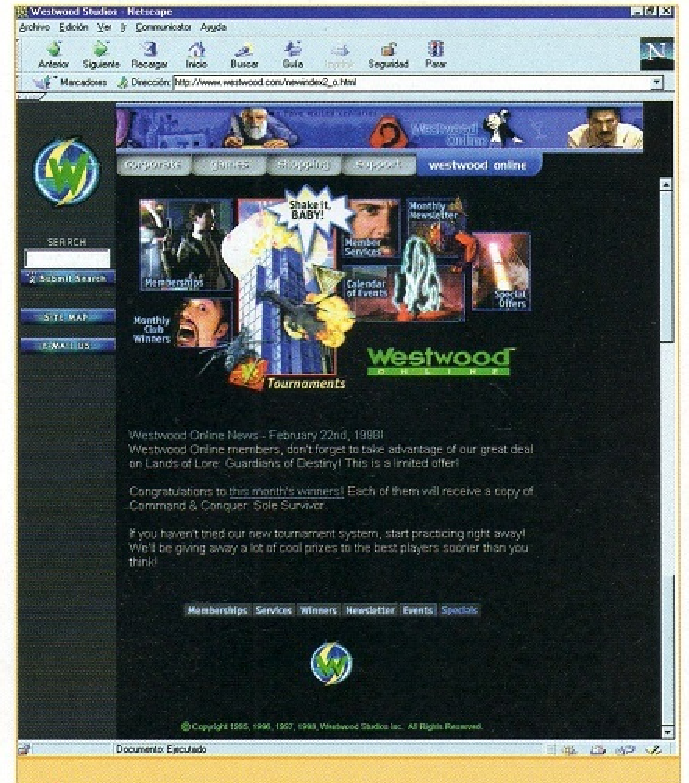




GAMES THAT PEOPLE PLAY

El otro juego nuevo de Westwood Online es **Games that People Play**, que, traducido literalmente, quedaría como “Juegos que la Gente Juega”. Se trata de un compendio de tres juegos de cartas (*Spades*, *Euchre* y *Hearts*), muy conocidos en EE. UU., que tienes la oportunidad de jugar contra gente de todo el mundo. Tres juegos nos parecen pocos, máxime si tenemos en cuenta que los elegidos no son muy conocidos en nuestro país. Sin embargo, es un inicio de lo que se puede hacer con Internet.





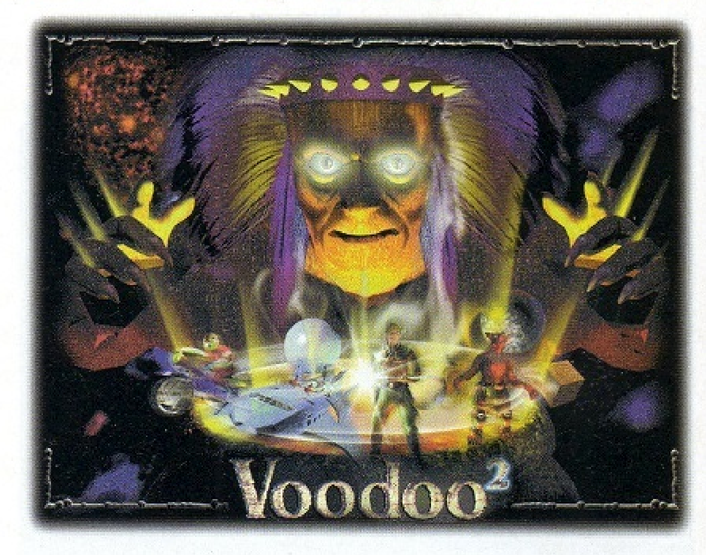
PÁGINA WEB DE WESTWOOD ONLINE

Si quieres acceder a la página web que posee Westwood Online dentro de Internet, introduce la siguiente dirección: http://www.westwood.com/westwoodonline/



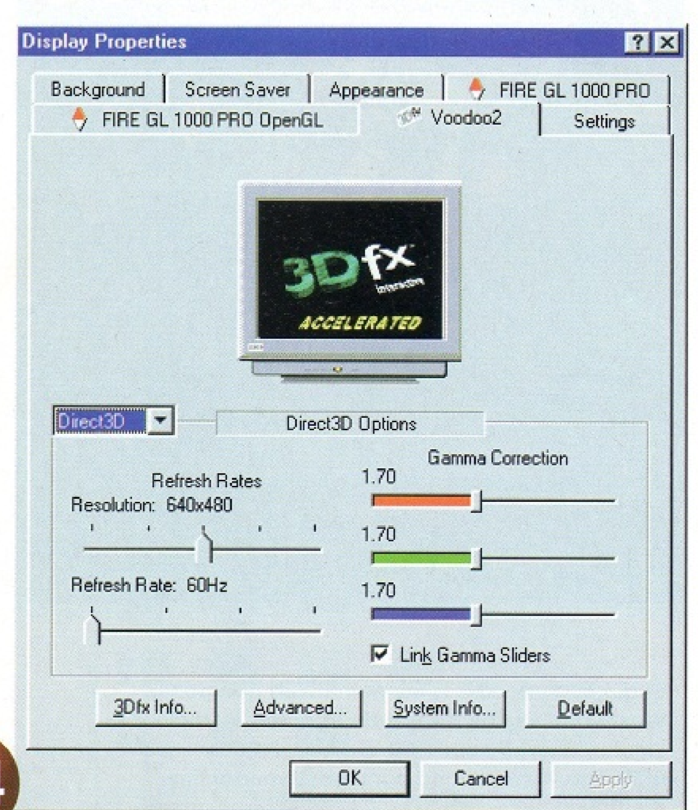
¿QUÉ ESCONDE VOODOO 2?

Los chicos de la compañía VooDoo Graphics siguen haciendo de las suyas con la segunda entrega de su maravilloso *chipset*, que ha revolucionado el mundo de las tarjetas aceleradoras 3D.



Si buscamos Voodoo (su equivalente castellano: vudú) en un diccionario podremos encontrar una definición similar a la siguiente: (voz de or. africano occidental que significa "espíritu") m. Conjunto de creencias y prácticas religiosas, que incluyen fetichismo, culto a las serpientes, sacrificios rituales y empleo del trance como medio de comunicación con sus deidades, procedente de África y corriente entre los negros de las Indias occidentales y sur de los Estados unidos. Ú. t. c. adj.

Sin embargo, para cualquier aficionado a los videojuegos la definición sería más o menos la siguiente: m. (?) Nombre que recibe el *chipset* de una de las tarjetas más impresionantes para los videojuegos que jamás se ha creado.



Pues bien, si ya estábamos alucinados por la experiencia de tener en nuestros ordenadores una tarjeta con el *chipset* VooDoo (3Dfx para los menos entendidos), ahora y casi por sorpresa nos vuelven a dar un susto con la aparición de una versión nueva y mejorada. Se trata de un nuevo *chip* que promete volver a revolucionar tan nuevo mercado. Pues, aunque parezca mentira, es ahora cuando empiezan a verse los juegos 3D, con la aparición de programas como *G-Police*, *Pod*, *Tomb Raider II*, *Overboard!* y, cómo no, los famosos *Quake II* y *Hexen II*, que empiezan ya a sacar algo de partido a los nuevos equipos informáticos. Además, a pesar de los nuevos y potentes equipos, todavía existen algunos "jueguecitos" que necesitan aún más máquina... Centrémonos, pues, en VooDoo 2.

¿QUÉ ES VOODOO 2?

Para comenzar a definirlo diremos que VooDoo 2 es la siguiente generación de VooDoo Graphics.Es una solución a pantalla completa sólo 3D que usa un conector externo *pass-through* y un cable para conectarse entre la tarjeta gráfica actual de tu ordenador y el monitor.

Como ventaja diremos que no es necesario tirar tu tarjeta gráfica actual para poner ésta, ya que utiliza la tarjeta que tienes en tu ordenador para procesar los gráficos 2D. Sólo en el momento en que nuestro juego requiere del 3D esta tarjeta toma el control, y a partir de ese momento nada vuelve a ser lo mismo. Los títulos toman otra dimensión y la representación 3D aumenta de velocidad considerablemente. Es la tarjeta la que procesará a partir de ese momento toda la carga de las 3D, dejando al procesador más libre para realizar otras tareas.

TARJETAS CON VOODOO 2

Es el momento de describir en este artículo la "guerra" VooDoo 2. Ya ha comenzado con tres fundamentales competidores que intentan hacerse con la totalidad del mercado. Las tres ofertas de que dispones son:

Diamond Multimedia presenta su **Monster 3D II** con una versión inicial de 8 Mb. Promete sacar una versión más avanzada con 12 Mb.

Creative Labs presenta su **3D Blaster Voodoo 2** con sus dos versiones de 12 Mb y de 8 Mb más otro interesante *pack* de videojuegos.

Y, por último pero no en última posición, los franceses de **Guillemot** presentarán su **MaxiGamer 3D II**, que saldrá a partir de abril, al menos en Estados Unidos.

Además, aparecen 65.000 colores simultáneos por pantalla, lo que hace que los juegos tengan luces y efectos como nunca.

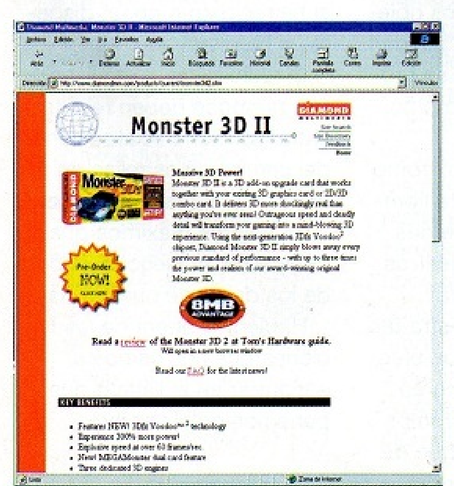
También podemos decir que VooDoo 2 se ha creado para profesionales del juego (quién no lo es ya, con la de horas que le dedicamos), que necesitan del más alto rendimiento. Además, lo que parece ya una auténtica locura, permite conectar dos tarjetas a la vez para duplicar el rendimiento (como si una sola tarjeta no fuera suficiente...).

VOODOO 2 FRENTE A VOODOO 1

VooDoo 2 tiene una arquitectura expandible, con una configuración base de una arquitectura de memoria de 192 *bits* y un ancho de banda de 2.2 GigaBytes por segundo, lo que le da un rendimiento de 50 BOPS (*Billions of Operations Per Second*) o billones de operaciones por segundo. Es decir, una auténtica "burrada", pues promete un rendimiento de 3 millones de triángulos por segundo y 90 millones de *pixels* con textura por segundo, lo que es aproximadamente el triple de lo que daba la tan querida VooDoo 1.

También debemos comentar el famoso BUS SLI (*Scan Line Interleaving*), que permite, como ya hemos dicho, que se puedan conectar dos tarjetas simultáneamente al mismo ordenador para duplicar las características. El sistema de funcionamiento sería el siguiente: cada tarjeta procesaría una línea para poner en pantalla, una las pares y otra las impares, con lo que el resultado es realmente impresionante. Además, se puede utilizar un modo de 1024x768, frente a los 800x600 actuales de VooDoo 2.

El hecho de unir dos tarjetas para aumentar el rendimiento sigue siendo actualmente un lujo al alcance de pocos bolsillos; además, VooDoo 2 es capaz, actualmente, de superar en velocidad y calidad a Obsidian 100Sb, que tiene dos VooDoo 1 para funcionar.



Hay otro dato que es importante comentar y es el hecho de que exista una versión AGP de VooDoo 2. Cabe pensar que es solamente una maniobra de *marketing*, porque realmente no aprovecha gran cosa. El bus AGP actualmente sólo conecta una tarjeta, con lo que no tendríamos la posibilidad de conectar dos tarjetas a través del BUS SLI. Se supone que será una oferta para los usuarios que tengan tarjetas PCI y un BUS AGP libre, aunque la configuración más recomendable sería tener una tarjeta gráfica normal en AGP y la o las VooDoo 2 en el bus PCI.

Se supone una compatibilidad total con VooDoo 1. Sin embargo, serán necesarios nuevos juegos especiales VooDoo 2 para poder ver su gran potencia.

Ya basta de datos. Sólo nos queda recalcar otra de sus más importantes características: el uso del doble de memoria que su predecesora. Mientras Voodoo tiene 4 Mb, de VooDoo 2 salen 2 versiones: una de 8 Mb y otra de 12 Mb. Esto hace que se supere una de las "carencias" de la tarjeta VooDoo: sólo podía funcionar a una resolución de 640x480.

Para aquellos de vosotros que estéis interesados en saber cuánto va a costar esta maravilla, deciros que su precio, más o menos, rondará los 299$ por la versión de 12 Mb y 229$ por la versión de 8 Mb. Sin embargo, este es un dato meramente orientativo, ya que se han anunciado ya bajadas de precios (y todavía no están todas las tarjetas en el mercado).

Esperábamos una revolución cuando los chicos de VooDoo Graphics nos anunciaron VooDoo 2. Y la verdad es que no nos han defraudado. Podemos decir sin temor a equivocarnos que VooDoo 2 se establecerá rápidamente como un estándar en rendimiento 3D, así como en calidad. En efecto, aprovecha al máximo su potencia para funcionar con calidad similar en "lentos" Pentium como en los últimos Pentium II.

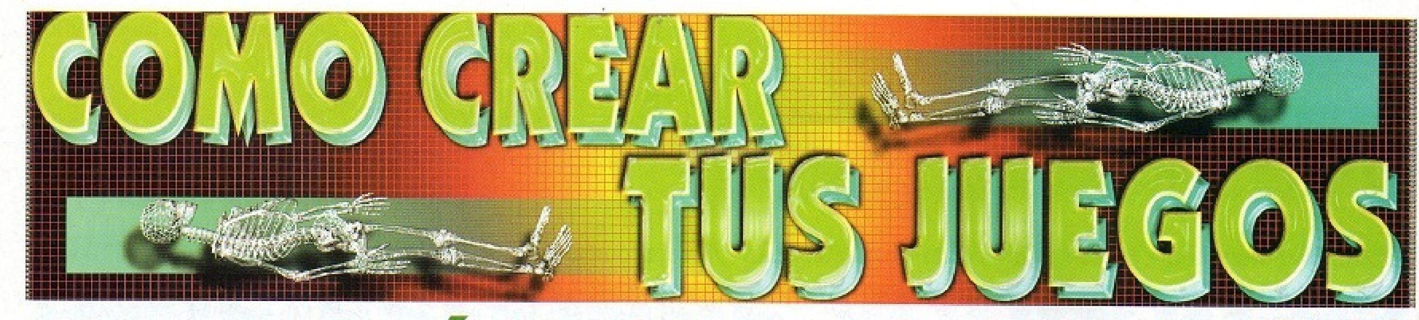
J. RODRÍGUEZ

CARACTERÍSTICAS DE VOODOO 2

En imágenes 3D:
- "Mapeado" de texturas con corrección de perspectiva.
- Filtro de texturas Bi-Lineal y Tri-Lineal.
- Z-Buffer (en 16 *bits*, en entero y en coma flotante).
- Corrección *sub-pixel* y *sub-texel*.
- Sombreado Gouraud y modulación de textura.
- *Render* completo en 24 *bits*, difuminado a 16 *bits* RGB.
- 14 formatos de textura, incluyendo formatos de 8 *bits* comprimidos y de 8 *bits* "paletizados".
- 2 o 4 Mb de memoria EDO para la pantalla.
- 2 o 4 Mb de memoria EDO para las texturas.

Rendimiento.
- 90 millones de *pixels* por segundo con textura.
- 180 millones de *pixels* por segundo en configuraciones entrelazadas.
- 3 millones de triángulos por segundo.

Compatibilidad:
- Bus PCI 2.1.
- Sistemas operativos soportados: Microsoft Windows 95, MS-DOS, Windows NT 4.0, Apple Mac OS, etc.
- Soporta también Glide, Microsoft Direct 3D, OpenGl, QuickDraw, 3d Rave.
- Promete una compatibilidad total con VooDoo Graphics y VooDoo Rush.



DETECCIÓN DE COLISIONES (II)

Siguiendo con el artículo anterior sobre la detección de colisiones en los juegos, ahora analizamos los programas "de marcianitos".

Los juegos comúnmente llamados "de marcianitos" suelen ser bastante sencillos de programar; sin embargo, entrañan una gran cantidad de detalles que los hacen muy interesantes para ser analizados.

Para este artículo hemos utilizado el programa del género que es ejemplo de Allegro. Como ya hablaremos en artículos sucesivos, Allegro es, sin duda, la mejor librería para la programación de juegos que existe.

Centrémonos en el juego. Como todo el mundo sabe, el objetivo de este tipo de programas es matar a los invasores del espacio, marcianitos o como queramos llamarlos, utilizando para ello una de nuestras fantásticas naves. Éstas disponen de las armas más avanzadas de la tierra. Así, fundamentalmente existirán cinco tipos de objetos por pantalla:

1.- Nuestra nave, como no podía ser menos, será la más cuidada gráficamente.

2.- Los enemigos, marcianitos, etcétera.

3.- Los disparos que hace nuestra nave.

4.- Los disparos que nos envían los marcianos.

5.- Las explosiones, ya sean de nuestra nave o de las enemigas.

Con lo que, como vemos, tendremos por lo menos cuatro objetos que deben ser controlados en todo momento. Para saber cómo interfieren entre sí, como es lógico las operaciones que deben ocurrir serán las siguientes:

1.- Si el misil enemigo coincide con la posición de nuestra nave, pues ya sabes: la fastidiamos, nos ha matado el alienígena de turno.

2.- Si el disparo de nuestra nave coincide con la posición de un alienígena, hemos matado por lo menos a uno.

3.- Si la posición de nuestra nave sobrepasa los límites de la pantalla, decidiremos si dejamos o no que desaparezca en un lado de la pantalla para aparecer instantáneamente en el otro. Ésta sería una posibilidad; sin embargo, en el ejemplo usamos otro sistema que no puede moverse más allá del borde de la pantalla.

4.- También, como último punto, deberemos saber qué hacer con los marcianos cuando sobrepasen los límites de la pantalla. Como antes, las opciones son variadas. Van desde pararse y cambiar de rumbo, como se hacía en juegos tan famosos como *Space Invaders*, hasta desaparecer en el borde para aparecer por otro sitio, como en juegos tipo *Galaga*. En nuestro ejemplo la versión utilizada es la segunda.

Pues bien, con todos estos elementos ya casi podemos comenzar a programar nuestro juego de marcianos. Nos queda definir el movimiento que permitiremos hacer con nuestras naves y con las enemigas. Como es lógico, según sea el movimiento, así será nuestro juego. En nuestro ejemplo el movimiento permitido es el siguiente:

1.- La nave se mueve sólo en la parte baja de la pantalla, en la dirección horizontal y en ambos sentidos. Permitimos también un efecto de movimiento vertical en el que aceleramos la velocidad a la que pueden caer nuestros enemigos.

2.- Las naves enemigas se deslizan desde la parte superior de la pantalla, moviéndose siempre de manera más o menos aleatoria.

3.- Existe un movimiento en el fondo de estrellas, lo que da a nuestro "proyecto" de juego un efecto más o menos curioso.

Ya falta menos. Tenemos los gráficos, los movimientos que deben describir los objetos, las acciones que pueden producirse y, cuando se producen, nos faltan, cómo no, el sonido y la música.

En nuestro ejemplo, como usamos una excelente librería para juegos, podremos usar directamente nuestros ficheros de sonido Wav, digitalizados con nuestra tarjeta de sonido para los efectos sonoros. Con ficheros MID o MIDI conseguiremos darle un magistral toque de música a nuestro juego.



Analicemos ahora nuestro listado. Lo primero que nos llama la atención es la definición de los datos. En esta definición vemos que considera a los enemigos como una estructura que contiene los siguientes datos:

```
Volatile Struct {
Int x,y;
Int d;
Int State;
Int Shot;
Int Shot_delay
} alien [MAX_ALIENS]
```

Con esta definición creamos en memoria un *array* con todos los alienígenas. En él mantenemos todos los datos referentes a nuestro enemigo, como su posición, su estado, si ha recibido o no un disparo, si ha disparado, etc.

El resto de las inicializaciones tampoco deben resultar extrañas. Son inicializaciones del campo de estrellas de fondo, del tamaño de la pantalla, valores máximos que debe tener el juego, así como de los datos de nuestra nave.

Hablemos ahora de las funciones que nos vamos a encontrar en el listado que ponemos de ejemplo:

```
Void move_everyone()
```

Esta rutina mueve todo. Es la encargada de mover todos los objetos que nos encontraremos en pantalla. También comprueba si nuestra pobre nave ha sido alcanzada por algún disparo.

En esta rutina se observa cómo se mueve la nave, respondiendo a las pulsaciones de teclado y al movimiento del *joystick* (como vemos, es más cómodo programar con una librería que "a pelo").

También vemos en esta función cómo se mueven los disparos y las estrellas.El movimiento de los *aliens*, como ya hemos dicho, se realiza con una función aleatoria:

```
/* move aliens */
  for (c=0; c<alien_count; c++) {
    if (alien[c].shot) {
              /* dying alien */
              if (skip_count <= 0)'{
                 if (++alien[c].shot_delay
> 2) {
     alien[c].shot_delay = 0;
     if (alien[c].state < EXPLODE5)
              alien[c].state++;
     else {
  alien[c].x = random() % (SCRE-
EN_W-32);
  alien[c].y = -32 - (random() & 0x3f);
  alien[c].d = (random()&1) ? 1 : -1;
  alien[c].shot = FALSE;
  alien[c].state = -1;
     }
   }
}
     }
     else {
/* move alien sideways */
alien[c].x += alien[c].d;
if (alien[c].x < -32)
   alien[c].x = SCREEN_W;
else
   if (alien[c].x > SCREEN_W)
      alien[c].x = - 32;
   }
     /* move alien vertically */
     alien[c].y += 1;
     if (alien[c].y > SCREEN_H-60) {
if (alien[c].y > SCREEN_H) {
   if (!alien[c].shot) {
      alien[c].x = random() % (SCRE-
EN_W-32);
      alien[c].y = -32 - (random() &
0x3f);
      alien[c].d = (random()&1) ? 1 : -1;
   }
}
```

Con esto ya tenemos controlado nuestro juego, tanto respecto al movimiento de nuestros enemigos como en cuanto al movimiento de la nave, las estrellas, etc. También tenemos claras las rutinas de control de colisiones. En este caso se basan en las posiciones exactas de los dos objetos dentro de la pantalla.

Del resto del listado sólo quiero destacar la rutina de dibujo de la pantalla:

```
void draw_screen ()
```

Que se encargará de pintar por pantalla todo lo anteriormente mencionado. En esta rutina observamos unas cuantas inicializaciones más o menos curiosas. Que no se asuste nadie al leerlas: sólo forman parte de nuestra librería de programación de juegos. Esta rutina tiene hasta un GUI (Interfaz Gráfico de Usuario) en el que aparecen las distintas resoluciones a las que funciona el juego, así como las opciones relacionadas con la forma de dibujo de la pantalla.

En este listado también vemos llamadas a funciones más o menos extrañas relacionadas con apagados de pantalla, reproducción de ficheros MID, FLC, etc. De todo esto se encarga ya nuestra librería de juegos. En efecto, sólo tendremos que centrarnos en lo que es el juego en sí, sin preocuparnos de si el ordenador en el que se ejecutará tiene una marca de tarjeta de música u otra.

En este artículo hemos visto cómo crear nuestro juego de marcianitos completo. En artículos sucesivos veremos cómo crear otros tipos de juegos clásicos, así como un análisis más profundo de la que se convertirá a partir de ahora en nuestra librería favorita de programación de juegos: Allegro.

J. RODRÍGUEZ

LISTADO

```
#include <stdlib.h>
#include <string.h>
#include <stdio.h>
#include <time.h>
#include <conio.h>

#include "allegro.h"
#include "demo.h"


#define DOUBLE_BUFFER      1
#define PAGE_FLIP        2
#define RETRACE_FLIP      3
#define TRIPLE_BUFFER     4
#define DIRTY_RECTANGLE   5

int animation_type = 0;


int cheat = FALSE;

DATAFILE *data;

BITMAP *s;

BITMAP *page1, *page2, *page3;
int current_page = 0;

int use_retrace_proc = FALSE;

PALLETE title_pallete;

volatile int score;
char score_buf[80];

int dead;
int pos;
int xspeed, yspeed, ycounter;
int ship_state;
int shot;
int shot_delay;
int skip_speed, skip_count;
volatile int frame_count, fps;
volatile int game_time;

#define MAX_SPEED      32
#define SPEED_SHIFT    3

#define MAX_STARS      128

volatile struct {
   fixed x, y, z;
   int ox, oy;
} star[MAX_STARS];

#define MAX_ALIENS     50

volatile struct {
   int x, y;
   int d;
   int state;
   int shot;
   int shot_delay;
} alien[MAX_ALIENS];

volatile int alien_count;
volatile int new_alien_count;

#define ALIEN_BMP_COUNT   16

RLE_SPRITE
*alien_bmp[ALIEN_BMP_COUNT];

#define BULLET_SPEED   6

volatile int bullet_flag;
volatile int bullet_x, bullet_y;

typedef struct RECT {
   int x, y, w, h;
} RECT;

typedef struct DIRTY_LIST {
   int count;
   RECT
rect[2*(MAX_ALIENS+MAX_STARS+4)];
} DIRTY_LIST;

DIRTY_LIST dirty, old_dirty;


#define PAN(x)      (((x) * 256) / SCRE-
EN_W)


void game_timer()
{
   game_time++;
}

END_OF_FUNCTION(game_timer);

void fps_proc()
{
   fps = frame_count;
   frame_count = 0;
   score++;
}

END_OF_FUNCTION(fps_proc);


void move_everyone()
{
   int c;

   /* player dead? */
   if (shot) {
     if (skip_count <= 0) {
                 if (++shot_delay > 8) {
                   shot_delay = 0;
                   if (ship_state >= EXPLO-
DE5)
                     dead = TRUE;
                   else
                     ship_state++;
                 }
                 if (yspeed)
                   yspeed—;
     }
   }

   else {
     if (skip_count <= 0) {
                 /* moving left */
                 if ((key[KEY_LEFT]) ||
(joy_left)) {
                   if (xspeed > -
MAX_SPEED)
                     xspeed -= 2;
                 }
                 else {
                   /* moving right */
                   if ((key[KEY_RIGHT]) ||
(joy_right)) {
                     if (xspeed <
MAX_SPEED)
                                 xspeed +=
2;
                   }
                   else
                     /* decelerate */
                     if (xspeed > 0)
                                 xspeed -= 2;
                     else
                                 if (xspeed <
0)
                                   xspeed +=
2;
                 }
     }

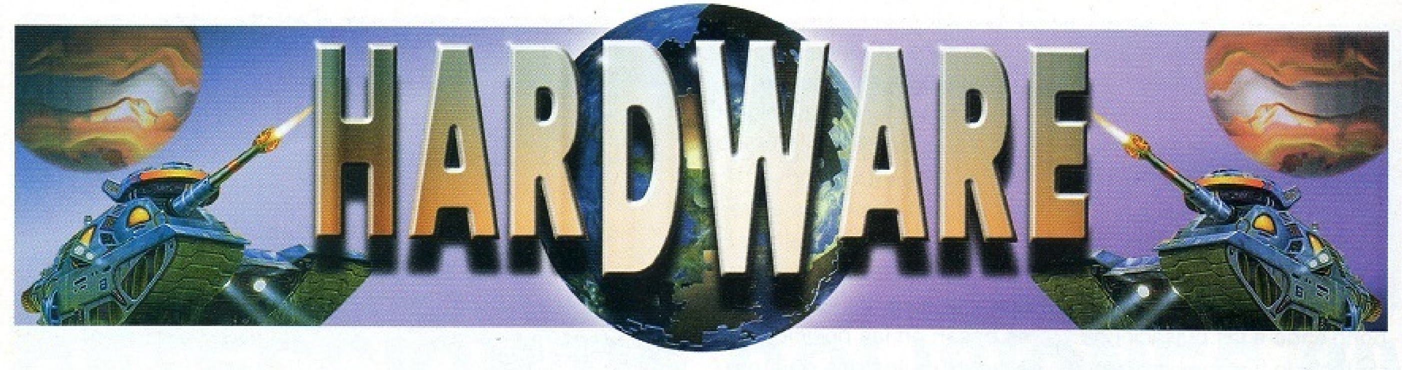
     /* move player */
     pos += xspeed;
     if (pos < 0)
                 pos = xspeed = 0;
     else
                 if (pos >= ((SCREEN_W-
32) << SPEED_SHIFT)) {
                   pos = ((SCREEN_W-32)
<< SPEED_SHIFT);
                   xspeed = 0;
                 }

     if (skip_count <= 0) {
                 /* fire thrusters? */
                 if ((key[KEY_UP]) ||
(joy_up)) {
                   if (yspeed <
MAX_SPEED) {
                     if (yspeed == 0) {
                                 play_sam-
ple(data[ENGINE_SPL].dat, 0,
PAN(pos>>SPEED_SHIFT),

1000, TRUE);
                     }
                     else
                                 /* fade in
sample while speeding up */
                                 adjust_sam-
ple(data[ENGINE_SPL].dat, yspe-
ed*64/MAX_SPEED,

PAN(pos>>SPEED_SHIFT), 1000, TRUE);
```

Esta es una idea aproximada de como funciona este tipo de rutinas en un juego de este tipo.



MAXI DVD THEATER

Las compañías Guillemot y Ubi Soft siguen ofreciéndonos numerosas aportaciones en el campo de los accesorios para ordenador. En esta ocasión se trata de un excelente DVD que viene a confirmar la creciente importancia que está adquiriendo este tipo de dispositivos.

Los CD-ROMs con la "gigantesca" capacidad de 640 Mb. ya empiezan a formar parte de la historia. Los DVDs se están imponiendo con sus irrefutables 17 Gb. de capacidad de almacenaje.

FICHA:
Nombre:
Maxi DVD Theater
Fabricante: Guillemot
Distribuidor: Ubi Soft
Precio: 89.490 ptas (IVA Incl.)
Valoración: 90

Ubi Soft se une a esta nueva avalancha de calidad, como lo ha hecho ya antes con fenómenos de hardware como el de las tarjetas tridimensionales...

Pues bien, Maxi DVD Theater es un DVD-ROM de doble velocidad y viene acompañado por una tarjeta reproductora MPEG-2. La velocidad en la transferencia de datos del DVD-ROM es de 2.700 Kb./s; como unidad de CD-ROM es de 3.600 Kb./s. Pone a tu disposición una tecnología de almacenamiento de 4.7 Gb. hasta los prometidos 17 Gb. (que son ocho horas de vídeo).

Proporciona 540 líneas de definición de imagen, lo cual es mucho, si tenemos en cuenta que el sistema VHS tiene 23 y el Laserdisc unas



420. Es compatible con DVD-vídeo, Vídeo-CD, CD-ROM, CD-Audio, CD-R y los CDs regrabables CD-RW. La salida de audio que incorpora la tarjeta soporta sonido sorround AC-3, aunque necesita decodificador Dolby AC-3. Por último, el software incluido es muy completo e incluye detalles como el curioso vídeo salvapantallas de la saga *Star Trek*.

No tienes que perder de vista los productos de este tipo, aunque por el momento sean un poco caros. La calidad de vídeo y audio que ofrecen les augura un futuro lleno de éxitos.

HP DESKJET 1100 C

El precio que tiene echará a muchos usuarios para atrás, pero lo cierto es que esta impresora de inyección de tinta posee todo lo que puede soñar un usuario doméstico. Es bastante buena incluso para redes locales, de modo que su capacidad desbordará al mero "aficionado".

Posee, en primer lugar, 2 Mb. de memoria ROM y otros 2 de memoria RAM, lo que le permite acelerar notablemente todos los trabajos de impresión en caso de que se produzcan colas. La calidad de reproducción de **HP Deskjet 1100 C** es de 600 x 600 ppp., y es capaz de imprimir 6,5 páginas en blanco y negro por minuto y 4 páginas en color, como mucho, en un minuto.

El nivel de ruido es un poco molesto para un usuario doméstico (49 dB), pero no se puede exigir menos con sus características. Por otra parte, los cartuchos de tinta que utiliza son mucho mayores que los tradicionales, lo que te asegura su

FICHA:
Nombre:
HP Deskjet 1100 C
Fabricante: H. Packard
Distribuidor: H. Packard
Precio: 98.000 ptas (+IVA)
Valoración: 85



duración; además, hay uno para el blanco y negro y otro para el color.

Su precio es excesivo para un bolsillo que no esté muy preparado, pero si estás dispuesto a realizar semejante desembolso y buscas una impresora similar, es una opción que no debes olvidar.

HIT PARADE

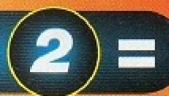
No podía ser de otra manera: hay un puñado de programas sobresalientes que han logrado hacerse con lo más alto de la lista y mantienen con orgullo los puestos de cabeza. Los demás no pueden hacer otra cosa que situarse a su vera...

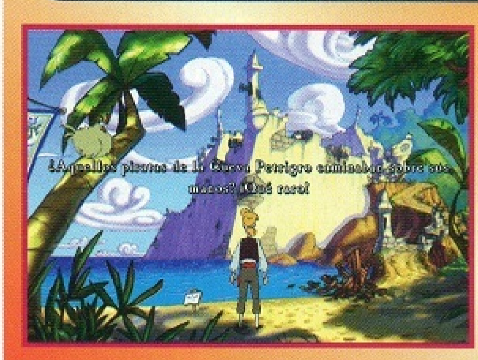
Fifa Soccer 98 — 1 =



Y ya van cuatro. El rey del fútbol lleva ya cuatro meses en cabeza... Y no es para menos en un país en el que es "de interés nacional".

Monkey 3 — 2 =





Excelente esta tercera entrega del pirata más famoso del mundo del PC. Las aventuras vuelven a gozar de buena salud.

Quake 2 — 3 =



Los arcades 3D, con Quake 2 a la cabeza jamás se separarán de los aficionados a los videojuegos, con su gran jugabilidad.

Jedi Knight — 4 =





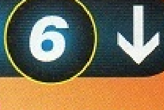
Otro arcade tridimensional, ambientado en la exitosa saga *La Guerra de las Galaxias*, que ha calado hondo entre los usuarios.

Red Baron II — 5 N



Simulador de vuelo sencillo en sus requerimientos pero de gran eficacia. Los aficionados, por el momento, están encantados.

Tomb Raider II — 6 ↓





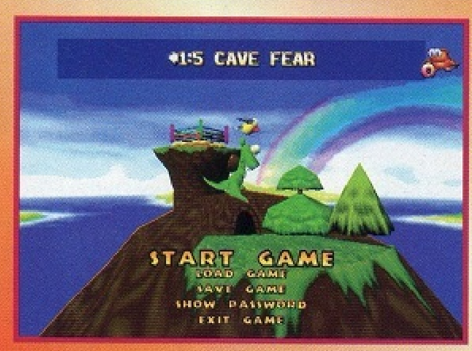
Lara Croft no ha podido aguantar en la cabeza de la lista ante la avalancha de nuevos programas, pero todavía se mantiene.

G-Police

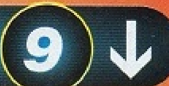



Tiene un futuro brillante, al parecer, la policía del futuro, como demuestra una permanencia tan larga en esta difícil lista.

Croc

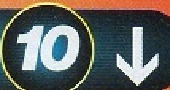



Un cocodrilo gracioso viaja a través de unas plataformas venidas directamente de las consolas. Acción para amantes del género.

Blade Runner




La fascinante obra de Philip K. Dick ha llegado finalmente hasta nuestros ordenadores, y lo ha hecho de manera irrefutable.

Sub Culture


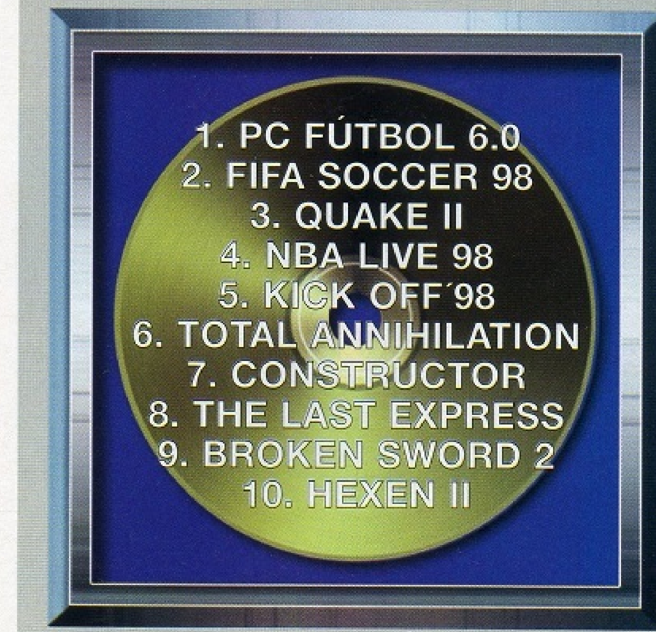


Este complejo mundo submarino os tiene maravillados. Un entretenido programa que está a punto de salir de nuestra lista.

LOS MÁS VENDIDOS



Nuestro agradecimiento a Centro Mail por facilitarnos la información referida a los productos más vendidos del mercado.



GANADORES DEL HIT PARADE NÚMERO 33

Éstos son los nombres de los cinco ganadores del sorteo celebrado entre todos aquellos de vosotros que enviasteis una carta con vuestros juegos favoritos en el número treinta y tres de nuestra revista. Esperamos que sigáis participando con nosotros en la confección de esta lista:

- SONIA DOMÍNGUEZ FLORES (ZARAGOZA)
- FRANCISCO FDEZ. CALO (Porto do Son, LA CORUÑA)
- DIEGO CÉLIX SALGADO (Vigo, PONTEVEDRA)
- CELSO SALVADOR GARCÍA OTERO (BARCELONA)
- SERGIO SEMPERE MIRÓ (Alcoy, ALICANTE)

¡SÚMATE A NUESTRO HIT PARADE!

Si estás interesado en participar en nuestra lista de éxitos, puedes mandarnos una postal con tus datos, indicando un total de tres de tus juegos favoritos. Con tu elección y la de todos los lectores que participen, confeccionaremos el Hit Parade del siguiente número. Para agradecer tu colaboración, sorteamos entre todas las postales cinco juegos, que recaerán en cinco afortunados lectores.

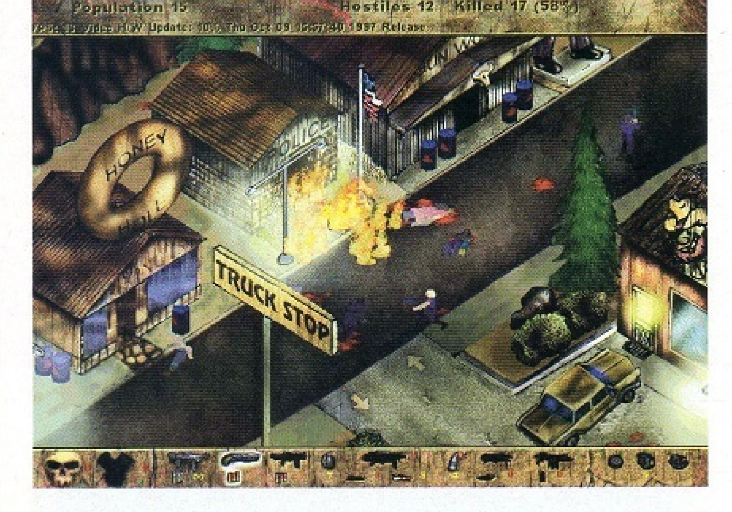
PC PLAYER -Hit Parade-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)



POSTAL

Para acceder a los trucos de este sangriento juego, nada más fácil que teclear los siguientes códigos durante el transcurso del mismo:

healthful: Máxima vida.
thickskin: Máxima armadura.
chtpos: Armaduras varias.
carrymore: Más munición.
gimmedat: Otorga todos los objetos.
hesstillgood: Resucitas después de haber muerto.
chthom: Ídem que el anterior.
dawholeenchilada: Te da varias armas.
explodarama: Ídem que el anterior código.
flamenstein: Ídem que el anterior y el precedente.
titaniii: Ídem que el anterior.
breakyosak: Munición para escopeta.
shotgun: Ídem que el anterior código.
myteamouse: Personajes más pequeños.
shellfest: Ráfagas de cañón.
thebestgun: Ídem que el anterior código.
lobitfar: Granadas.
sternomat: Napalm.
firehurler: Lanzallamas.
crotchbomb: Minas.
thereisnoplacelikeoz: Cambia de nivel.
iamsolame: Invulnerabilidad.



TOCA TOURING CAR

Para acceder a los trucos de este programa realizado por la compañía inglesa Codemasters, no hay nada más fácil que introducir el código elegido como si se tratase de tu propio nombre. Si incluso así no logras dominarlo, retírate.



CMCOPTER: Vista desde el helicóptero.
CMCHUN: Vista como si se tratase de un *cart*.
CMGRAV: Te da menos gravedad.
CMGARAGE: Dos nuevos coches.
CMTOON: Cielo animado.
CMSTARS: Cielo estrellado.
CMNOHITS: No te chocas contra los otros coches.
CMMICRO: Los coches parecen enanos.
CMRAINUP: Más lluvia.

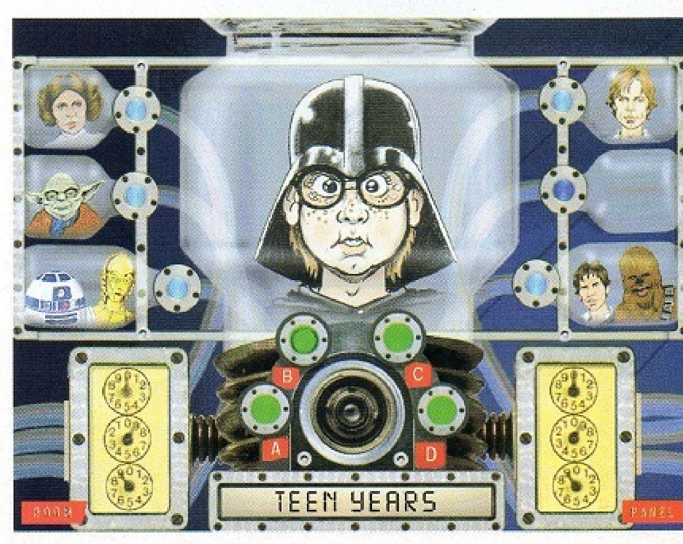




STAR WARPED

Si alguno de vosotros ha llegado a comprar este juego (francamente, lo sentimos por él de todo corazón), habrá comprobado que, además de ser uno de los peores títulos de los últimos tiempos, es difícil llegar a sus secretos.

Sin embargo, como siempre, nuestros "jugones" profesionales están para ayudaros, pues ante ellos no hay programa que se resista. Así que, si quieres abrir la caja fuerte, éste es el código: **052577**



MORTAL KOMBAT TRILOGY

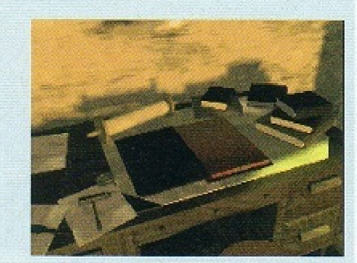
Si quieres jugar con el personaje secreto Camaleón, antes de iniciar una ronda mantén pulsado el puño alto y el bajo, y aparecerá el mencionado personaje.

Para elegir las versiones antiguas de algunos personajes, simplemente tienes que pulsar en el menú de selección el botón de selección para que aparezcan.



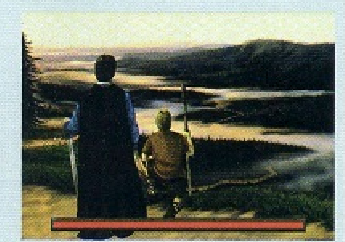


BETRAYAL IN ANTARA



Este juego de los norteamericanos de la compañía Sierra On-Line oculta diversas ayudas en forma de comandos de texto. Para poder teclearlos, deberás pulsar a la vez las teclas **CONTROL, Mayúsculas** y **Z**, para activar la ventana correspondiente. Entonces no tienes más que escribir el código y pulsar la tecla **ENTER**:

gotta have magic: Hechizos.
ask a glass of water: El grupo regresa al comienzo.
man does mu leg hurt: Cura a todo el grupo.



some call me tim: Mata a todos los enemigos que estén presentes.
supermarket for the rich: Completa el inventario.
why am I so dull: Eleva las estadísticas que hay.



WORMS 2

Provenientes de la propia creadora, Team 17, aquí te ofrecemos estos dos trucos para uno de los programas más divertidos de los últimos tiempos.

Si escribes este código: **OnDeadlyGround** dentro del editor de terrenos, las minas serán reemplazadas por barriles de petróleo. Así, verás a los gusanitos quemarse en lugar de explotar.

Teclea el otro en juego: ****redblood****. Con ello conseguirás cambiar la señal de los impactos por sangre. Vamos, ideal para sádicos.





NEED FOR SPEED 2 S.E.



Estos códigos debes teclearlos en el menú principal para acceder a los trucos de la edición especial de **Need for Speed 2** de Electronic Arts:

slot: Activa el modo *slot*.
vip: Aparecen limusinas.
slip: La carretera resbala.
rushhour: Más tráfico en la carretera.
tombstone: Coche secreto.
bomber: Coche secreto.
fzr2000: Coche secreto.
pioneer: Más velocidad.
hollywood: Circuito extra.
mach1: Motores mucho más potentes.
rain: Activa la lluvia.
schoolzone: Autobuses de escuela.
chase: Modo persecución.
mad: En la vista interna, aparecen curiosas vacas en lugar de polvo...
goXX: Donde **XX** es un número que cambia tu coche por objetos del juego.



JOINT STRIKE FIGHTER

Para acceder a todos los aviones y helicópteros que te ofrece este programa, nada más fácil que pulsar a la vez las dos teclas de **CONTROL** y, mientras se encuentran pulsadas, apretar **ENTER**

Esto te permitirá ir rotando entre los distintos vehículos aéreos que, a partir de ahora, están a tu disposición. Por cierto, se nos olvidaba: todo ello debes hacerlo desde la pantalla de Selección de Piloto/Avión. Ahora ya puedes dedicarte a disfrutar del vuelo.





¡MÁNDANOS YA TUS TRUCOS!

Como todos los números, te ofrecemos una selección de los mejores trucos del mes. Puedes colaborar con nosotros; si tienes un buen truco, no dudes en enviárnoslo. Si tu nombre sale publicado... ¡premio!: te obsequiaremos con un juego.

PC PLAYER -Trucos Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y si tienes correo electrónico, nuestra dirección es:
pcplayer@towercom.es



BLADE RUNNER

Los Ángeles, 2.019. Un grupo de proscritos replicantes han desembarcado en la tierra. Sólo tienes cinco días para "retirarlos"... o enfrentarte a los demás *blade runners*.



Todo comienza en el exterior de la tienda de animales. Antes de entrar inspecciona la puerta. A continuación, busca pistas por la zona. Debes encontrar unos restos de cromo en la calzada y unas marcas de pintura en la boca de incendios. Por último, antes de entrar examina la multitud para que el policía entreviste a los transeúntes.

Entra en la tienda y recoge los casquillos de bala que hay en el suelo. A continuación habla con Runciter e interrógale a fondo. Examina la cámara del techo y haz que Runciter te dé el disco con la grabación. Ve al fondo de la habitación y recoge el perro de juguete, el envoltorio y el palillo chino. Sal de la tienda y habla dos veces con el policía antes de ir a comisaría.





En el segundo piso escucha las noticias y entra en la sala de ordenador central. En la parte derecha se encuentran los controles para volcar información al ordenador. Cuando la información se encuentre cargada, activa el ESPER.

Examina la primera foto y localiza a Lucy, enfoca el tobillo y verás una joya con forma de dragón. Luego examina el escritorio para encontrar una nueva prueba. Pasa a la segunda foto y amplía la cara de Clovis para tener una instantánea de ella. La siguiente ampliación será de la placa de la matrícula del coche. Por último, observa sólo la parte del maletero del vehículo. En total, al terminar el análisis de las fotos tendrás seis nuevas fotos.

Regresa al ascensor y sube hasta el tercer piso. Habla con Dino y obtén toda la información posible, puesto que volverá a aparecer durante el resto de la aventura.

CHINATOWN



En el bar de Howie Lee habla con Gordo (el tipo del traje rojo) un par de veces. Cuando Gordo se marche, habla con Howie sobre Lucy. El siguiente paso es hablar con el ayudante de Howie en la cocina del bar. Dentro de la cocina pregunta a Zuben sobre la foto de Lucy.

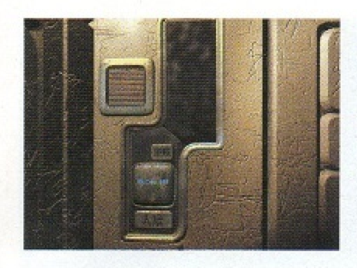
Cuando empiece a decir dónde cree que la ha visto, comenzará a saltar hacia

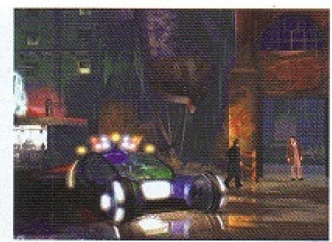


la izquierda. Esto te permitirá esquivar el contenido de la olla que lanzará Zuben para intentar huir.

Sigue a Zuben a través de la puerta y alrededor de la esquina. Ignora al vagabundo y penetra en el siguiente edificio. Cuando entres sube por las escaleras y continúa hasta la puerta del fondo. Cuando Zuben salte detrás de ti tendrás dos opciones. Si quieres ser un simpatizante de los replicantes, enfunda tu arma y Zuben huirá. Por otro lado puedes retirar a Zuben y cumplir con tu trabajo. En este caso podrás







recoger una foto de su cadáver, una vez se haya convertido en tal, desde luego.

Vuelve a la habitación principal y sal a través de la puerta del garaje. Después de hablar con Gaff vuelve al callejón y busca en el cubo de basura. Encontrarás la placa de matrícula del vehículo utilizado en el asalto a la tienda de Runciter. El día acaba en el apartamento de McCoy. Revisa los mensajes del contestador, mira la televisión y acuéstate.

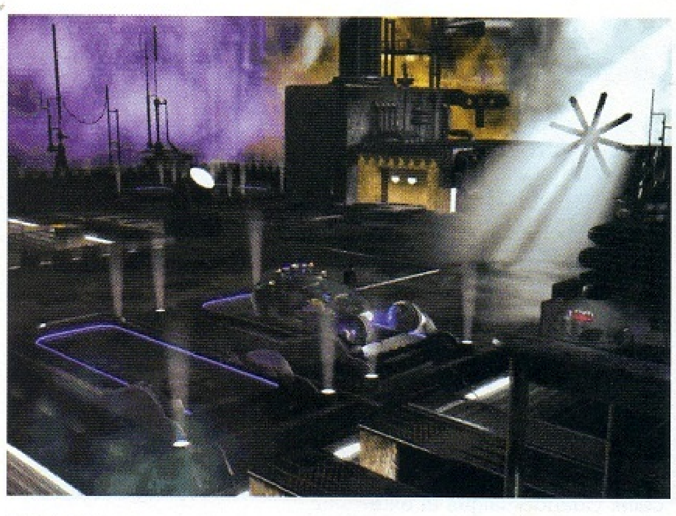
TYRELL CORPORATION

Cuando llegues al edificio, entra en el ascensor para llegar al laboratorio de Eisenduller. Una vez allí, recoge el pendiente y el folleto que está tirado en el suelo. Entra en el laboratorio y habla con el fotógrafo. En el suelo hay un recipiente de comida rápida que debes examinar. También debes recoger del suelo el collar de perro. Antes de abandonar la escena del crimen, examina los restos del perro y luego los de Eisenduller.

De vuelta al exterior de la cámara de antigravedad, examina la consola de control. Usando el nombre del perro conseguirás información sobre ADN almacenada en el ordenador de Eisenduller. Baja al vestíbulo y habla con Crystal sobre su caso. Cuando se vaya, interroga al guardia de seguridad antes de volver a la comisaría.

Descarga las nuevas pistas que has recolectado en el ordenador y utiliza el ESPER para analizar el nuevo disco de seguridad. Consigue una copia de la cara de Sadik. También tienes que conseguir una foto del perro y otra de una caja que llevaba Sadik. Cuando termines, baja al vestíbulo y entra en la oficina de Bryant. Como no está, deberás hablar con Guzza para que arregle una entrevista con Tyrell.

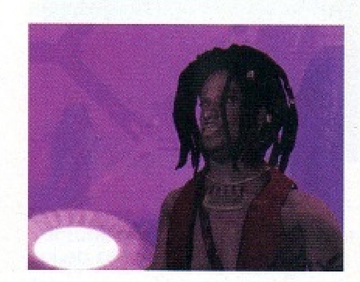
Después de entrevistarte con Tyrell, debes volver a la comisaría y descargar las entrevistas de Gregorian. Desciende a los calabozos e interroga a Gregorian. Antes de abandonar esta zona tienes que realizar a Gregorian el test Voigt-Kampff. Debes lograr una identificación humana positiva con un máximo de diez preguntas. Por tanto, es una buena idea grabar la partida antes de comenzar el test.

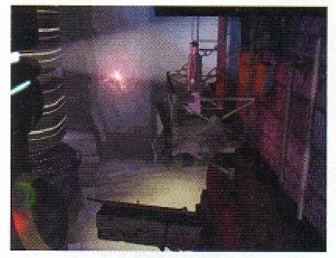


MERCADILLO

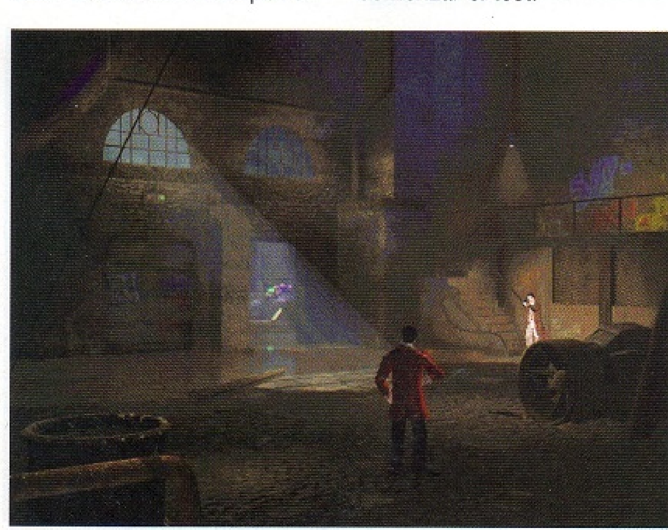
Interroga a la mujer del puesto de bisutería acerca de las joyas encontradas por McCoy. A continuación habla con Hasan, el vendedor de serpientes, y agota las opciones de diálogo para obtener toda la información posible. Entra en la tienda de armas de Bob. Pregúntale por armas y munición y luego realízale el test Voigt-Kampff. Cuando esté verificado que es humano, hablar con él y modificará el ordenador de McCoy para que controle la información que descarga al ordenador central. Antes de partir, pregunta por Hasan, pero sólo si has realizado ya el test.

Dirígete al puesto de comida e interroga a la mujer sobre el asesinato de Eisenduller y sobre la foto de Sadik. Entra en el Green Palace y localiza a Izo. Pregúntale por armas, los pendientes y, si es posible, por Gregorian. Cuando haga la foto recoge las copias del suelo antes de seguirle, dispara a la cerradura y pasa a

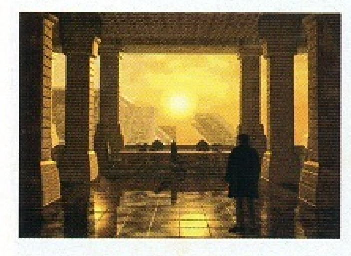












la siguiente habitación, baja al sótano y examina las armas. Sigue tras Izo y sube por las escaleras hasta la calle. Cuando salgas al exterior, Crystal detendrá o matará a Izo, así que puedes regresar al *spinner*.

CADENA DE ADN

Entra en el local de Chew e interrógale hasta que no tenga nada que decirte. Abandona el local y entra en el negocio de Moraji al otro lado de la calle. Una vez que Moraji te ponga en antecedentes, desenfunda la pistola y dispara a las esposas. A continuación corre todo lo que puedas para evitar los efectos de la explosión. Habla con Moraji para sacarle algo de información antes de que muera.

Sube al apartamento de los gemelos que está encima del laboratorio de Moraji. Examina la estatua con la tela roja para localizar una carta de Runciter. Escucha el mensaje grabado de Sebastian y vuelve a interrogar a Chew. Cuando hayas terminado con él entra en el callejón que hay a la izquierda del laboratorio de Chew para llegar al edificio Bradbury.





Asciende hasta el apartamento de Sebastian y localiza el laboratorio. Activa el interruptor del suelo y recoge el papel que sale de la impresora. Ve al baño y sube las escaleras, avanza y rompe los cristales para subir a la azotea del edificio.

EDIFICIO YUCON

Cuando los replicantes se vayan, salta hasta la ventana para que McCoy se libere. Una vez libre, recoge el queso bajo la mesa y la tarjeta del Hysteria Hall que hay junto a la muñeca. También recoge la foto que hay junto al colchón. Sal de la habitación por la parte inferior izquierda.

En el vestíbulo escucha la conversación de Leon. Entra en el apartamento de Leon; en el registro podrás encontrar la placa de Holden en el cajón y una escama en la bañera. En el exterior del edificio examina el coche accidentado y encuentra un envoltorio en el suelo del sitio del copiloto. Camina por los callejones hasta llegar a la cadena de ADN y recuperar el *spinner* allí aparcado.

Regresa a la comisaria y descarga los nuevos datos en el ordenador personal. Usa el ESPER para examinar las nuevas fotos que has obtenido. En la foto del accidente puedes reconocer a Sadik, Clovis, Roy y a un cuarto viajero. En las fotos que son de Izo puedes localizar a Clovis y una cámara de seguridad.

CHINA BAR

Vuelve al mercadillo y ve hasta el bar. Habla con el camarero un par de veces para que te dé la grabación de la cámara. Vuelve a interrogar a la peruana sobre las joyas y obtendrás nueva e importante información.







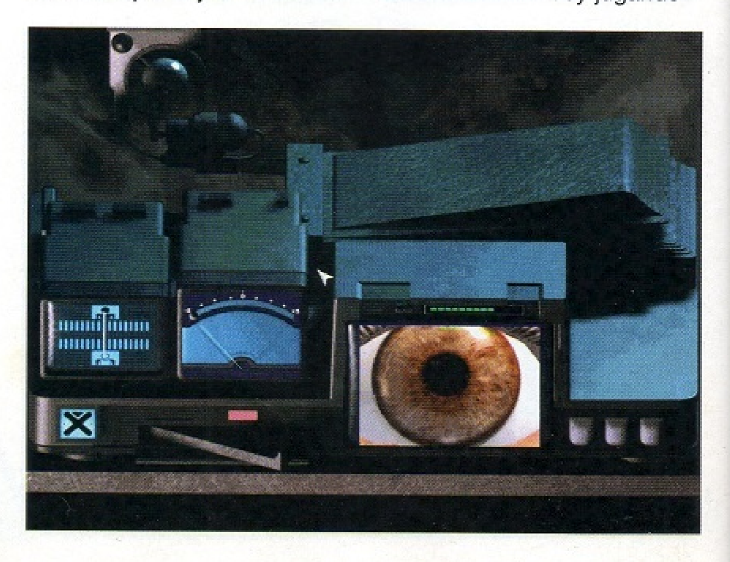
En el apartamento de McCoy utiliza el disco de seguridad en el ESPER, observa la zona derecha de la imagen y podrás localizar a Izo; bajo el neón también es posible reconocer a Guzza. Viaja hasta el apartamento de Sebastian e interrógale. Después de unas cuantas preguntas descubrirá que eres un *blade runner* y te rogará que te marches.

Ve hasta el Hysteria Hall y entra en la curiosa tienda de piernas locas. Pregúntale por el coche y muéstrale la foto que tienes de Lucy. Sal del taller e interroga a la pareja que hay allí sobre Lucy, sobre el queso y el envoltorio de dentro del coche. Vuelve a Kingston's Kitchen y pregunta a la mujer por su ingrediente secreto.

LOS CLUBES NOCTURNOS

Entra en el bar de Taffy en la zona derecha, saluda a Gordo y pregúntale por el queso. Escucha su discurso y persíguelo fuera del bar. Según las versiones del juego puede pedirte que lo mates, lo arrestes o simplemente correrá hasta el Early Q's para no volver a aparecer, como en este caso (simpatía por los replicantes).

Vuelve a la sala de máquinas en el Hysteria Hall y encontrarás a Lucy jugando







en el centro. Pregúntale por Runciter, padre y Crystal. En el caso de que no quieras ser un simpatizante de los replicantes, intenta hacerle el Voigt-Kampff.

Regresa sobre tus pasos hasta los clubes nocturnos y entra en el Early Q's. Distrae al matón hablando con la bailarina del fondo. Cuando se acerque a investigar corre hasta uno de los reservados de la izquierda y entrarás en la zona privada del club.

Habla con Q sobre Lucy y las joyas. En el caso de que no esté Q, deberás salir del bar y volver a entrar hasta que aparezca. Cuando termines de hablar con Q, espera un rato para que presente la actuación de Dektora; dirígete hacia la izquierda. Después de estar un rato viendo la actuación y comprobando que el matón está disfrutando del espectáculo, corre hasta la primera habitación del club y entra en el despacho de Q.

Recoge el recibo de encima del escritorio y vuelve a la zona de la actuación.

Ahora que ha terminado el baile, entra en los camerinos (parte izquierda) y pregunta a Dektora por Q y el cinturón. A continuación pregunta por el coche y por Crystal. Si no quieres ser un simpatizante de los replicantes, intenta realizar el Voigt-Kampff. Hagas lo que hagas serás conducido a una sala de interrogatorio; cuando las cosas se empiecen a poner feas, Crystal aparecerá por poco y te salvará el cuello.

Corre tras Crystal hacia la derecha para volver a la zona de los clubes nocturnos. Entra de nuevo en el Early Q's y desde el escenario sube a la sala de proyección; desenfunda el arma y dispara al proyector para evitar el deslumbramiento. Sube hasta la planta superior. Si quieres ayudar a los replicantes, guarda la pistola y localiza a Dektora en la parte izquierda de la ventana. Después de darte las gracias, huirá. Si por el contrario quieres hacer tu trabajo, quédate quieto y empieza a disparar al azar hasta que Dektora aparezca por la ventana y puedas "retirarla" del plano.

LOS TÚNELES

A partir de este momento eres declarado fugitivo y la policía te disparará si te ve, por lo que debes ser cuidadoso. Todos los desplazamientos se realizarán por los túneles que hay bajo la ciudad. Aquí deberás tener en cuenta la amenaza de las enormes ratas que hay en la zona.

Desde la estación de metro vuelve a la sala de interrogatorio y examina la silla. Continúa por la puerta y sigue avanzando hacia la izquierda hasta llegar a una escalerilla. Si subes por ella llegarás a la puerta del edificio de McCoy. Sube al apartamento y, tras escuchar unas nuevas revelaciones, vuelve a las alcantarillas.

Ve hasta la habitación en forma de cruz (la única con cuatro salidas) y empuja la palanca para poder usar la salida inferior derecha y llegar al escondrijo de Izo. En esta zona cabe la posibilidad de que te encuentres con Lucy; en ese caso te pedirá que le realices el test para comprobar si es humana. Esté aquí o no, baja al sótano de Izo y registra las cajas para encontrar munición más potente.



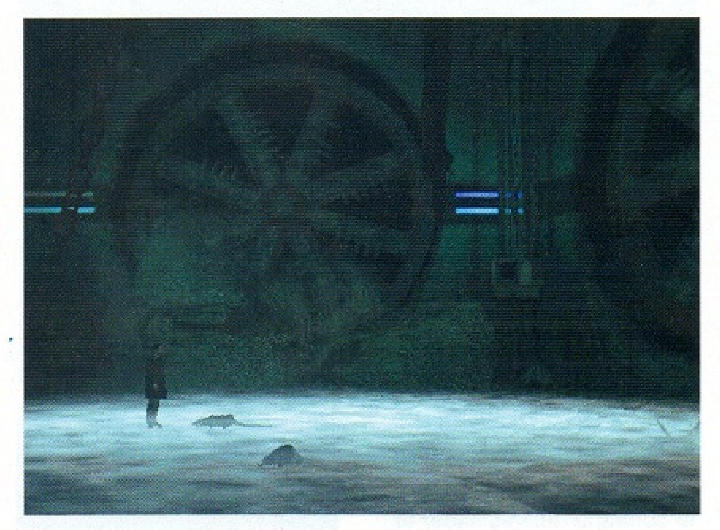


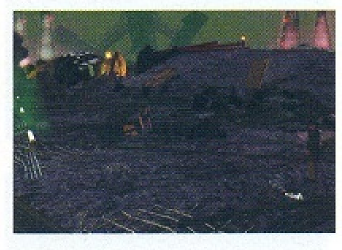
Regresa al cruce y entra en el túnel de la esquina superior izquierda. A continuación entra en la habitación de la derecha: contiene un ascensor por el que puedes bajar hasta un cuartucho donde vive un vagabundo. Habla con el vagabundo de las alcantarillas, otros y Guzza. Abandona la zona por la parte derecha de la misma.











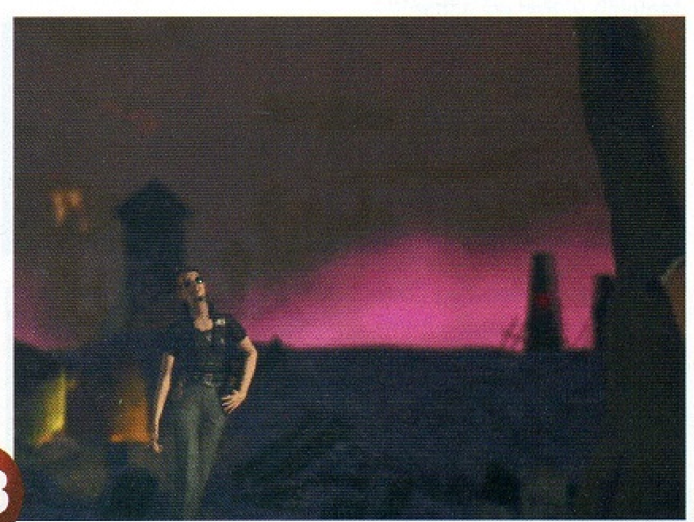
UN DUELO

Llegarás hasta un tablón de madera que cruza por encima de un peligroso lecho radiactivo. Cuando empieces a cruzar aparecerá una rata de muy mal aspecto; en ese momento tienes que correr hasta el principio del tablón y matar a la rata de un par de rápidos disparos. Una vez esté muerta, cruza el puente a la carrera.

Continúa avanzando hasta que llegues al laboratorio de los gemelos. Interrógalos con cuidado y al final ellos mismos se te ofrecerán para realizar un intercambio si recuperas algo de la Tyrell para ellos. Para llegar al edificio Tyrell sal de la habitación por el hueco que hay entre la entrada y las escaleras de la derecha.

Una vez en la siguiente habitación, utiliza el tubo del aire acondicionado para llegar al vestíbulo del edificio, corre hasta el ascensor y subirás hasta el despacho de Tyrell. Recoge el material que se encuentra sobre la mesa y regresa al laboratorio de los gemelos.





Entrega la información genética a cambio de la capeta de Guzza. Si no quieres ser un simpatizante de los replicantes, "retira" a los gemelos. Después de obtener esta información sobre Guzza necesitas arreglar un encuentro con él. Sube por las escaleras para alcanzar al apartamento de los gemelos y utiliza el vídeo-teléfono para llamar a Guzza. Otra opción es usar los que hay en el bar de Taffy. Tras hablar con él, vuelve a la casa del vagabundo y entra en el lugar de la reunión que está a la izquierda.

Cuando la entrevista con Guzza lleve un rato aparecerá Clovis. Llegado este momento aparecen nuevamente dos opciones: puedes huir para no ser un simpatizante o puedes matar a Guzza directamente. Después de esta accidentada reunión, vuelve al apartamento de McCoy. Antes de subir, debes hablar con Gaff.



LA HUIDA

Comienza el último día de la aventura. Escucha el mensaje grabado y recuerda el sitio que te indica. Si has elegido huir con Lucy, baja las escaleras y avanza hasta llegar a la zona por la que cruza el metro. Ve hacia el fondo y entra por el agujero de la pared izquierda. Sube por la escalera de caracol para llegar al taller de piernas locas y sal a la calle para encontrar a Lucy. Después de unas cuantas conversaciones, el desenlace tendrá lugar en la azotea del taller. Cuando aparezca Crystal tendrás que matarla. Regresa al garaje y pulsa el botón verde la consola de la izquierda, baja por las escaleras y regresa al túnel. Súbete al coche y escapa con Lucy de la ciudad de Los Ángeles...









Si has elegido huir con los replicantes o "retirarlos", baja hasta las alcantarillas y camina hacia la izquierda. En vez de seguir hasta la habitación con las cuatro salidas, sal por la parte superior de la habitación. Camina por el pasillo hasta llegar a una habitación con niebla, desenfunda el arma y elimina las dos ratas que te atacarán. Continúa hacia la izquierda. Sigue avanzando hasta llegar a un descampado. Si vas a "retirar" a los replicantes, encontrarás refuerzos aquí o bien en la pantalla anterior. Podrás eliminarlos sin problemas.

Si decides huir con ellos tendrás que matar a Crystal en el descampado para poder continuar. Ve hasta la nave, donde te pedirán un objeto para poder despegar. Regresa hasta el lugar donde mataste a Crystal y busca un objeto enterrado. Vuelve a la nave y entrega el objeto a Sadik. Entra en la nave y disfruta del viaje que te llevará a los mundos exteriores.

Á. L. Mozún



Este mes vamos a ofreceros un especial *e-mails*. Se nota que cada vez más utilizáis este nuevo medio de comunicación para enviarnos vuestras misivas, lo cual nos alegra, ya que indica que muchos de nuestros lectores se conectan a la gran Red de redes.

E-MAILS VARIOS

- Me he comprado una Matrox Mystique 220 con 4 Mb (*chip* 1164 SG) hace unos días. ¿Tiene mi tarjeta el famoso *chip* 3Dfx? ¿Es mejor cualquier tarjeta que tenga 3Dfx que la mía?

HÉCTOR PÉREZ SÁNCHEZ
(hector@unileon.es)

Respuesta: Como bien has supuesto, tu tarjeta no tiene el *chip* Voodoo de 3Dfx. La tarjeta es muy buena, pero los desarrolladores de juegos se han volcado en 3Dfx para realizar sus juegos.

- Me gustaría comentaros algo acerca de vuestra mascota (la bomba): es fantástica. Deberíais usarla más. Hasta se merecería un juego propio...

NOK
(nok@mundivia.es)

Respuesta: Lo de la bomba por toda la revista puede que ocurra antes de lo que te esperas. Nos encanta tu idea del juego, pero eso ya es bastante más complicado.

- Tengo una aceleradora Revolution 3D, pero en MDK no consigo ver transparencias y en Tomb Raider la chica me sale toda de blanco. Además, se supone que es OpenGL, pero Hexen II me dice que falta GLIDE2X.DLL.

LUIS MURILLO
(luis.murillo@vlc.servicom.es)

Respuesta: Ese problema es habitual con tu tarjeta y con las Mystique, ya que, aunque tengan 4 Mb, no destinan el total a la aplicación de texturas, desapareciendo ciertos efectos, como lo de Lara Croft vestidita de blanco (a mí casi me gusta más así). Desconozco si tu tarjeta es compatible Open GL o no, pero el fichero GLIDE2X.DLL se refiere al Open GL que utiliza Voodoo y no al original.

- En uno de los fascículos del Curso de Doom aparece una dirección Internet donde se pueden ver direcciones para encontrar DJGPP y Allegro, pero la mayoría han desaparecido ya y no puedo conseguirlos. ¿Dónde los puedo encontrar? Por cierto, de otros ficheros ya hay nuevas versiones.

TAOLF-RIM
(27107614@xaee.ub.es)

Respuesta: Ya sabes que Internet es un mundo cambiante, en el que un día existe una cosa y puede que al siguiente no. Prueba en esa misma dirección otra vez, o utiliza buscadores como Yahoo, Altavista o Infoseek, que es el sistema más rápido de conseguir información de esas características.

Por cierto... gracias por informarnos a todos de que existen nuevas versiones de algunos de los ficheros que se utilizan en el curso.

- Compro vuestra revista desde el número 1 y estoy asombrado de los avances tanto en gráficos como técnicamente que han sucedido desde entonces. Decidí, pues, hace poco, comprarme una Maxi Gamer 3Dfx, pero ciertos juegos como Fórmula 1 de Psygnosis o Fifa 98 de EA Sports me van a saltitos. Sin embargo, POD me "tira" perfectamente. ¿A qué se puede deber esto?

IVÁN SANTIAGO RODRÍGUEZ
(el terrible@abonados.cplus.es)

Respuesta: Es la primera vez que nos encontramos ante un problema de este tipo con una tarjeta que utilice el *chipset* Voodoo. Debieras ponerte en contacto con el servicio técnico de Ubi Soft para que te informen mejor, ya que nosotros tenemos una Maxi Gamer y nunca nos ha ocurrido que esos juegos vayan a "saltitos" en nuestros equipos.

- ¿Sacaréis un "A Fondo" de Dark Earth? ¿Cuándo saldrá Duke Nukem Forever? ¿Y Diablo 2? ¿Y Warcraft 3?

LUIS ANTONIO PÉREZ SANTOS
(payoza@iberonline.es)

Respuesta: Lo de *Dark Earth* por ahora no. Para *Duke Nukem Forever* falta menos de lo que esperas. Para *Diablo 2*, hasta septiembre nada, y de *Warcraft 3* ni idea.

- Sólo quería preguntaros si el juego de baloncesto Run & Gun de Konami se encuentra disponible para PC y, si es así, dónde puedo encontrarlo.

HUGO VARELA
(e.varela@jet.es)

Respuesta: El fabuloso juego de la máquina recreativa de Konami no ha salido en PC, pero teniendo NBA Live 98 de EA Sports, casi puedes pasar de él, ya que es bastante mejor.

ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS

A estas alturas ya debéis saber que "ansiamos" vuestras dudas, sugerencias y preguntas informáticas de todo tipo. Podéis enviarlas a nuestra dirección habitual:

PC PLAYER -SOS Mail-
C\ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (MADRID)

Y, si tenéis correo electrónico, nuestro *e-mail* es:
pcplayer@towercom.es



TAKERU: LETTER OF THE LAW

Takeru es el primer protagonista *manga* de un videojuego que logra llegar hasta nuestro país por la "vía oficial", es decir, a través de un distribuidor reconocido, como es Infogrames.





Tras treinta y cuatro entregas de esta sección, por fin logramos comentar, dentro de ella, un programa íntegramente *manga*. Los chicos norteamericanos de Eagle Peak Interactive y los japoneses de Sunsoft han creado un programa que está basado en Takeru, el conocido samurai perteneciente a la obra de Buichi Terasawa.

Takeru: Letter of the Law te lleva a través de una de sus aventuras. Aunque, todo hay que decirlo, en ciertos momentos parece un título semiautomático, tendrás que interactuar con lo que te rodea para poder avanzar por el programa.

El juego se desarrolla como si de una mezcla de aventura gráfica y película interactiva se tratase. Desde el comienzo, Takeru y su mascota se enfrentaran a mil y un peligros, los cuales van surgiendo en su camino en sitios específicos, por lo que será bastante difícil perder la pista. Una vez encontramos esos parajes, podremos movernos por ellos hasta encontrar pistas, o hasta que salga algún enemigo a nuestro encuentro.

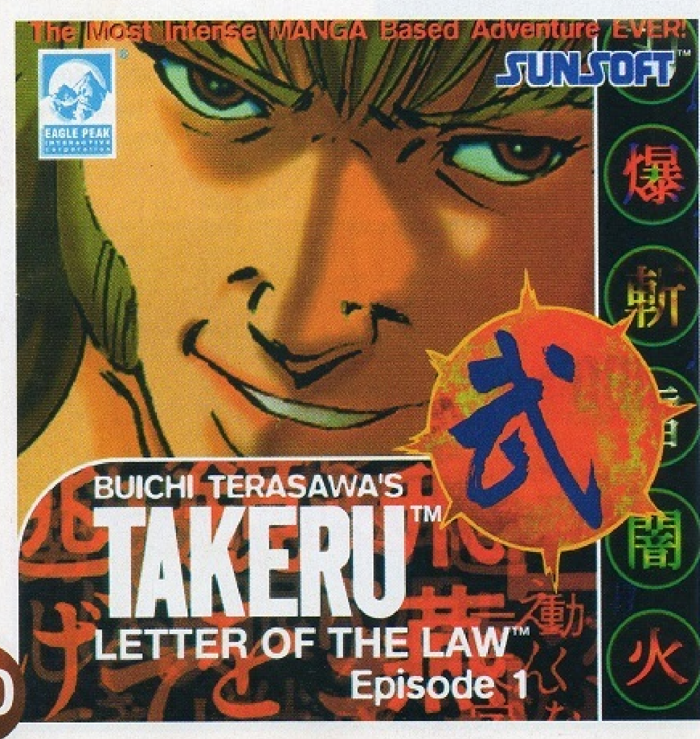
Si esto último llega a ocurrir, entonces podremos seleccionar entre algunas de las magias que se encuentran a nuestra disposición. Es, habitualmente, bastante difícil que nos falle alguna de ellas (vamos, que utilices la que utilices, seguramente lograrás la victoria).

Otro apartado importante del juego son los *puzzles*. Éstos no son muy complicados, aunque en alguna que otra ocasión tendrás que "comerte el tarro" por su culpa. Gráficamente este producto es bastante curioso, ya que combina escenarios "renderizados" por donde te movemos y secuencias tipo cómic bastante trabajadas. Lástima que se nos antoja algo corto.

Uno de sus principales fallos, es que las voces (los textos brillan por su ausencia) están en inglés, con lo que muchos no podrán disfrutar plenamente del programa. Sin embargo, teniendo en cuenta que no es un mercado ni siquiera minoritario en España, destaca la labor de Infogrames España, que por lo menos se ha molestado en traerlo. La música, por su parte, es atractiva aunque un poco repetitiva.

En resumen, se trata de un producto correcto aunque algo soso, pero por lo menos es el primero que podemos disfrutar. Esperemos que más distribuidoras sigan el ejemplo de Infogrames.

D. GOZALO







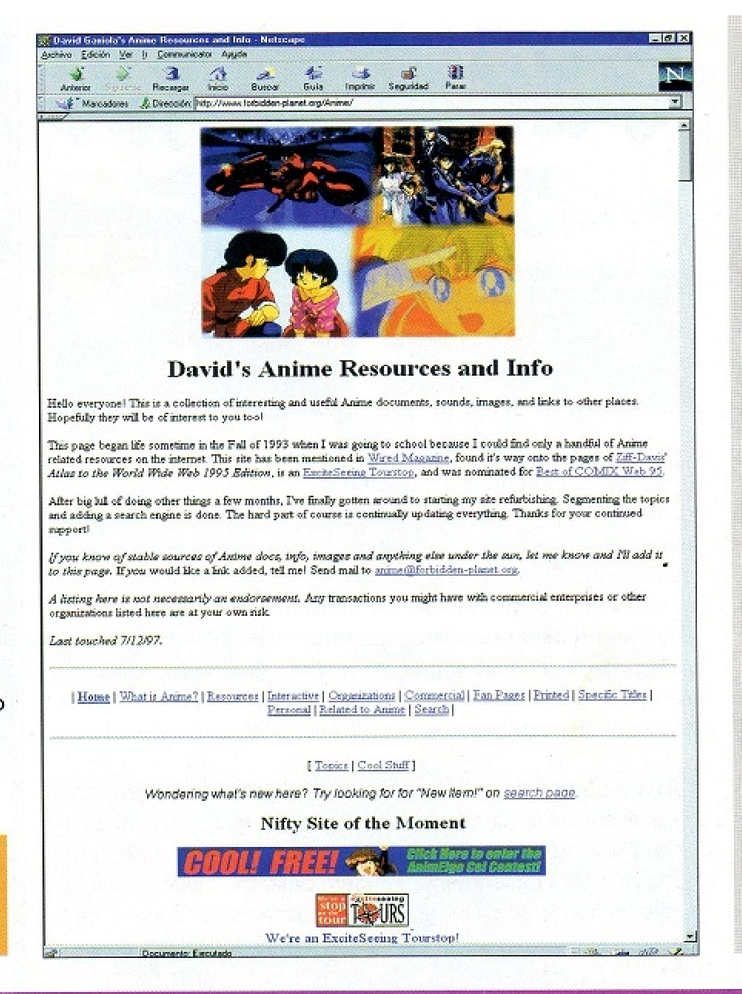
PÁGINAS INTERNET

Este mes dedicamos este pequeño apartado al web de "David's Anime Resources and Info". Se trata de unas de las páginas más antiguas relacionadas con el *manga* que encontrarás dentro de la Red de Redes. "Pertrechadas" allá por 1993, ya en 1995 lograron obtener el reconocimiento en Estados Unidos al excelente trabajo de su autor. Dentro de ellas no encontrarás espectaculares imágenes o vídeos, sino mucha información relacionada con el Anime.

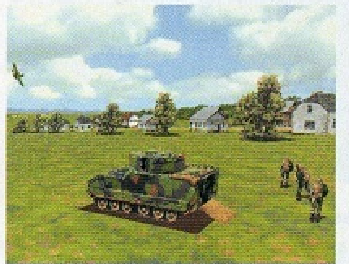
Así, podrás ver algunos detalles muy interesantes, como dónde se encuentran las mejores tiendas del planeta e incluso una avanzada lista con todos los Laser Disc que han salido... en Japón. Vamos, que aquí si no encuentras lo que necesitas de este sector, es que no existe.



Si quieres acceder a estas páginas, aquí tienes su dirección dentro de la red Internet:
http://www.forbidden-planet.org/Anime/









M-1 Tank Platoon II es la nueva apuesta por el mundo de la simulación de la veterana compañía Microprose. Si su antecesor fue el gran éxito de finales de la década de los ochenta, éste puede serlo de la de los noventa. Se trata de un sólido programa con unos gráficos de impresión, como puedes ver en las fotos que acompañan esta nota. Además, en este ocasión no sólo tienen importancia los tanques (los protagonistas, al fin y al cabo), sino también otras unidades de tierra, mar y aire, como pueden ser la infantería, los helicópteros cazacarros, o las lanchas motoras.



DIRECCIONES DE INTERÉS

ARCADIA
Pº/ Castellana 52, 6
28046 Madrid
Tfno. (91) 5610197

COKTEL EDUCATIVE / SYSTEM 4
Avda. de Burgos 9, 1º Ofic. 2
28036 Madrid
Tfno. (91) 3832480

ELECTRONIC ARTS ESPAÑA
C/ Rufino González 23 bis, 1º Local 2
28037 Madrid
Tfno. (91) 3047091

ERBE / MCM SOFTWARE
C/ Juan Ignacio Luca de Tena, 15
28027 Madrid
Tfno. (91) 3938800

FRIENDWARE
C/ Rafael Calvo 18
28010 Madrid
Tfno. (91) 3083446

NEW SOFTWARE CENTER
C/ Pedro Muguruza 6, 1º
28036 Madrid
Tfno. (91) 3592992

PC TOP PLAYER
C/ Aragoneses 7
28108 Alcobendas (Madrid)
Tfno. (91) 6614211

PROEIN, S.A.
C/ Velázquez 10, 5º Derecha
28001 Madrid
Tfno. (91) 5762208

PSYGNOSIS ESPAÑA
C/ Ochandiano 6, 2º
28023 Madrid
Tfno. (91) 3728938

SEGA SPAIN
C/ Playa de Liencres 2, Ed 3, C. E. Europa
28230 Las Rozas (Madrid)
Tfno. (91) 6315000

UBI SOFT
Plaza de la Unión, 1
08190 Sant Cugat del Vallés (Barcelona)
Tfno. (93) 5895720

VIRGIN ESPAÑA
C/Hermosilla 46, 2ºD
28001 Madrid
Tfno. (91) 5781367





Te ofrecemos la única revista de informática por menos de 200 pesetas*

(*)Que no se te olvide el duro.

La revista de Informática para usuarios al mejor precio

Jumping

sólo 195 ptas

Cámaras Digitales

Olvídate del revelado

Cómo funcionan y cuáles son las características de los principales modelos del mercado

Mac OS 8

Todo sobre el último sistema de Apple

¡Nuevo! Curso de iniciación a JAVA

Memorias

No volátiles, caché y virtual

Ciber@RT

El arte electrónico toma la ciudad

BRICO-PC

Conectando con Internet (III): acceso desde sistemas Mac OS

La revista de Informática para usuarios al mejor precio

Jumping

sólo 195 ptas

BIOS

La caja negra del ordenador

Ciber SEXO

La tentación vive en la Red

Memorias

Las vitaminas del PC

REGALAMOS



La diferencia no sólo está en el precio

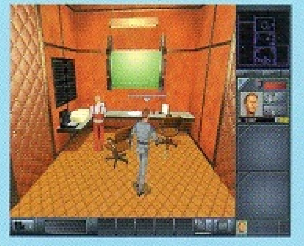
editorial neón

PC-TOP-PLAYER

ESTE MES EN NUESTRO CD-ROM

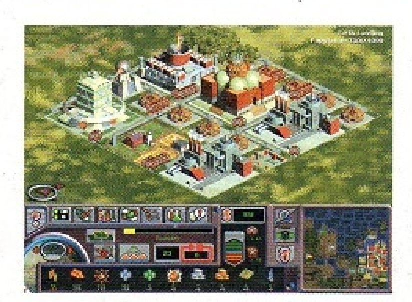
UBIK

La mente del escritor Philiph K. Dick sigue produciendo ideas futuristas que logran cuajar entre el público amante de la ciencia-ficción. Los franceses de la compañía Cryo han sido los encargados de llevar a cabo este excelente programa, que mezcla sabiamente ingredientes de estrategia con arcade y videoaventura.









DEADLOCK II

Accolade se atreve, por fin, con la segunda entrega de su programa de estrategia; échale un vistazo gracias a esta demo jugable.



M-1 TANK PLATOON II

Dos vídeos te permiten ver las excelencias de este programa de Microprose, segunda parte del clásico simulador de tanques.



WARHAMMER: DARK OMEN

Demo jugable de un nuevo título que gira alrededor de la serie Warhammer. Estrategia medieval para los aficionados al género.



- FLYING CORPS GOLD
- FORSAKEN
- FROGGER 3D
- ADDITION PINBALL
- CART PRECISION RACING
- RISING LANDS
- BATTLEZONE





WING COMMANDER PROPHECY

Nuestra portada del mes cuenta también con una demo jugable que te permite disfrutar de varios niveles del excelente programa. Se trata de la última entrega de una de las sagas espaciales más largas de la historia de los videojuegos. También te ofrecemos un vídeo de presentación del mismo. Uno de los mejores programas del momento, como puedes comprobar por ti mismo.